2 CD

CLICK!

nr indeksu 351555
NR 3/2004
ISSN 1509-0558
10 lutego '04



7.90 zł (W TYM 7% VAT)

PEŁNA WERSJA:

FARAON

Losy egipskiego imperium zależą teraz tylko od ciebie - pokaż, że warto cię zabalsamować...

Final Fantasy XI

Ogrywałeś kompa? Nadszedł czas sprawdzić się w Sieci, walcząc z żywymi graczami



Hobbit

Każdy może zdobyć smoczy skarb, ale nie jest to łatwe! Trzeba odbyć niezwykłą podróż tam i z powrotem

Railroad Tycoon 3

Witaj w bajkowym świecie, w którym nie ma strajków PKP i obleśnych wagonów

Beyond Good & Evil

MDK to już przeżytek...



Armed & Dangerous

Rzut okiem na następcę GIANTS: twoja drużyna likwiduje wszystkich wokół bez mrugnięcia powieką...



Nastał czas cieniasów

Panele LCD do niedawna gościły tylko na biurkach snobów i... prezesów banków. Teraz prawie każdy może je mieć w domu

w numerze

Witajcie



W czasie, gdy nasza załoga biedziła się nad udoskonaleniem CLICKA!, większość z Was odpoczywała w górach lub właśnie pakowała manatki na ferie. I bardzo dobrze. Dzięki temu, że macie wolne, jesteście wypoczęci. A skoro jesteście wypoczęci, możecie pomyśleć... o nas oczywiście.

Zmiany, które proponujemy już w tym numerze, to nowa szata graficzna layoutów, zupełnie inna okładka i świeże podejście do opisywanych gier. Staraliśmy się zrealizować część waszych postulatów (np. wróciły podpisy pod screeny) i dążyliśmy do tego, by dorzucić jak najwięcej „bajerów". To zresztą nie koniec naszych pomysłów, kolejne w następnych numerach. Chcemy przecież, by było ciekawie i kolorowo. Jak nam się udało? Oto wasze zadanie – napiszcie, co sądzicie o nowym CLICKU!

Dobrej zabawy życzy redakcja!

Zapowiedzi

Recenzje



Poradniki

Sprzęt

Newsy

Kinoteka

Listy

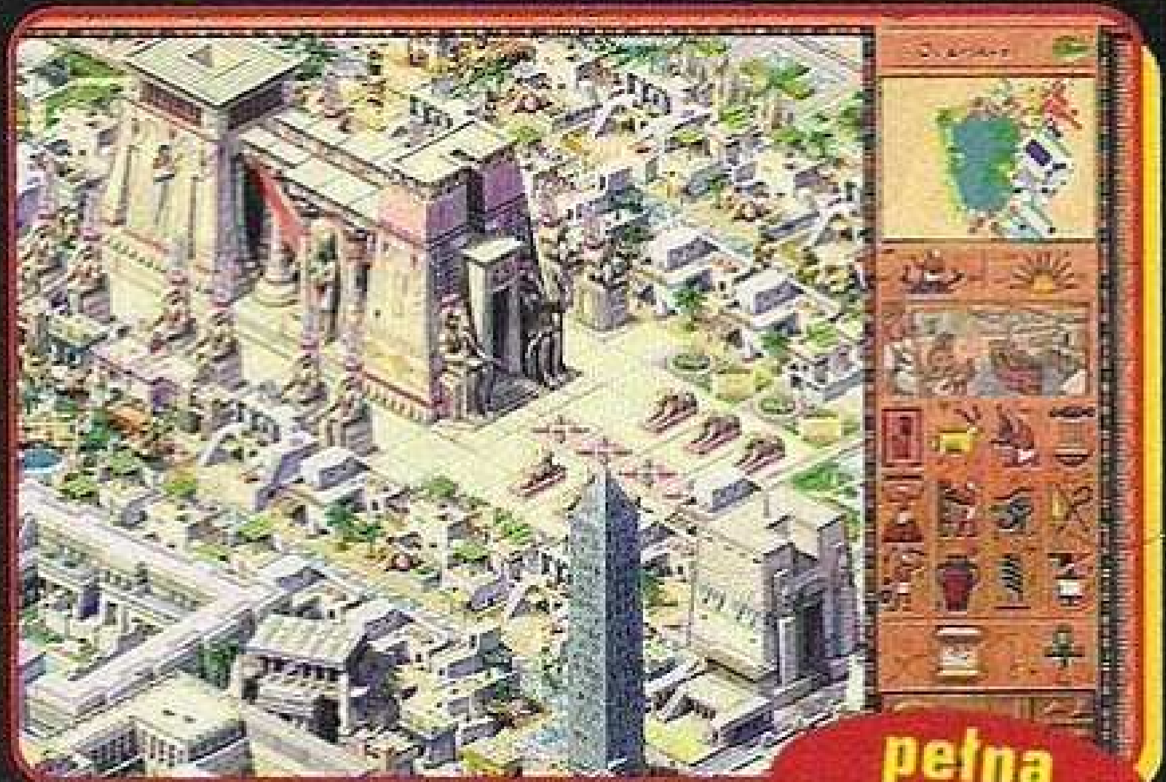








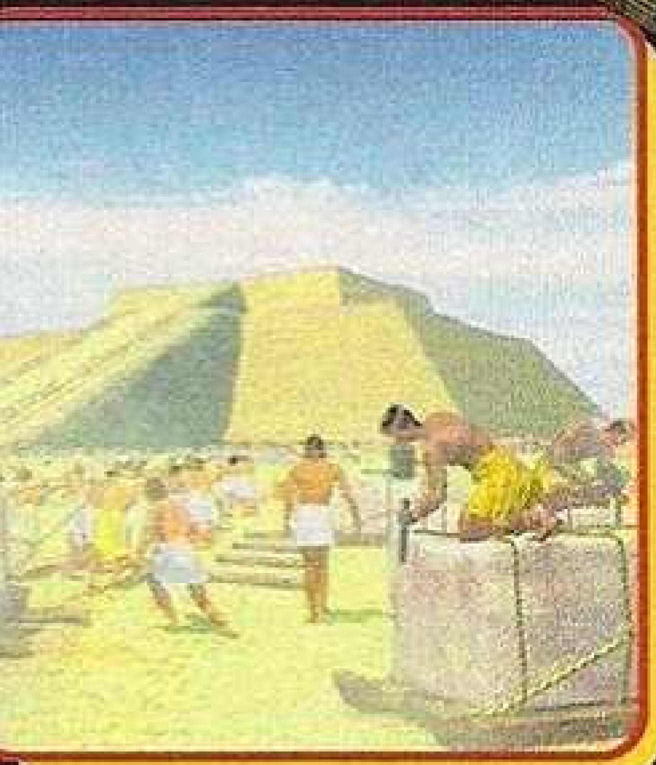




Faraon

W tym numerze miesięcznika CLICK! prawdziwa gratka – doskonała gra strategiczna, której akcja dzieje się w czasach Starożytnego Egiptu. Gracz wciela się w rolę młodego przywódcy i rozpoczyna budowę pustynnego imperium. Stawia chaty dla chłopstwa i buduje domki dla rybaków. Ściąga do miasta kupców, dba, by każdy miał co jeść i gdzie spać. Wznosi też świątynie, funduje place zabaw i... ściąga podatki. Korzysta z usług doradców, dzięki którym doskonale orientuje się, co dzieje się w jego państwie. Handlując z sąsiednimi państwami, zdobywa gotówkę oraz towary niedostępne w okolicy. Pracy jest naprawdę wiele. Gospodarka Egiptu zależy wszak od Nilu i jego wylewów, od sprawnego systemu nawadniającego i łaskawości bogów. Trzeba więc zadbać o każdy detal i nie pominąć nikogo. Ładna grafika, ciekawy system ekonomiczny i dobra polska wersja językowa to największe zalety tego produktu. Jeśli więc grałeś w takie strategie jak CAESAR czy ZEUS, obok FARAONA nie możesz przejść obojętnie.







Prince of Persia: The Sands of Time







Spell Force: The Order of Dawn



Co na CD?

- **CD-1**: pełna wersja FARAON PL
- **CD-2**: wersje demo: Prince of Persia: Piaski Czasu, Spell Force: The Order of Dawn, School Tycoon, Smoking Colts, Sparx, Starship Tycoon, ActualCoach Serie A Manager

Nie działa?

- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich komputerach naszych czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj wynikiem nieprawidłowej konfiguracji PC, a zwłaszcza złym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!



School Tycoon





WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ



WWW.WAPSTER.PL
WAP.WAPSTER.PL

W RAZIE PROBLEMÓW DZWOŃ: **(22) 440 00 77** LUB PISZ: **WAPSTER@WAPSTER.PL**

Koszt wysłania SMS-a to: numer 7128: 1,22 zł. numer 7228: 2,44 zł. numer 7428: 4,88 zł. numer 7928: 10,98 zł. Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA

Jeśli chcesz wiedzieć jakie gadżety możesz ściągnąć na swój telefon, wyślij SMS-a na numer **7128**, a w treści wpisz **CO MARKA MODEL** swojego telefonu - koniecznie w tej kolejności (np. **CO NOKIA 3310**).

EROTYCZNE ZNACZENIE IMION NR 7228

Dowiedz się, co oznacza imię Twojego partnera bądź osoby, którą masz właśnie na oku

Wyślij SMS na numer **7228**, o treści **IS32A18:X**, wpisując w miejsce **X** imię, którego erotyczne znaczenie chcesz poznać, np. **IS32A18:Anna** lub **IS32A18:Krzysztof** lub **IS32A18:Zofia.** W odpowiedzi otrzymasz SMS z opisem imienia, które wybrałeś.

QUIZ

ZGARNIJ NOKIE 6600!



WYŚLIJ SMS-A O TREŚCI **QUIZ.A18** NA NUMER **7128**. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ SMS-A Z PYTANIEM.
WYBIERZ POPRAWNĄ ODPOWIEDŹ (A, B, C LUB D) I WYŚLIJ JĄ SMS-EM NA NUMER 7128. ZA KAŻDĄ POPRAWNĄ ODPOWIEDŹ OTRZYMASZ 2 PUNKTY.

ZBIERAJ PUNKTY I WYGRAJ NOKIĘ 6600 LUB KARTY PRE-PAID!

ABY SPRAWDZIĆ SWOJĄ AKTUALNĄ POZYCJĘ W KONKURSIE WYŚLIJ SMS-A O TREŚCI **QUIZ.A18 POZYCJA** NA NUMER **7128**.
KAŻDY SMS WYSŁANY NA NUMER 7128 KOSZTUJE 1,22 ZŁ.
KONKURS TRWA DO 29 LUTEGO 2004. **ROZSTRZYGNIĘCIE NASTĄPI DO 5 MARCA 2004.**
REGULAMIN QUIZU DOSTĘPNY JEST NA STRONIE WWW.WAPSTER.PL/QUIZ

KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG
NOWOŚĆ: PHILIPS 530, PANASONIC GD67





WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:BG776000A18**).

SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON



Nie samym komputerem człowiek żyje !!! Pomyśl o swojej Walentynce !



ABY WYSŁAĆ KOMUŚ PODPISANĄ WIADOMOŚĆ GRAFICZNĄ, WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA:TREŚĆ ŻYCZEŃ (NP. **+4860X600600:L815660A18:TWOJ ZAJACZEK CIE KOCHA!**).

NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660A18**
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660A18**
SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. **D815660A18**
ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660A18**
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. **V815660A18**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660A18**).

GRY JAVA NR 7928

Gra	Cena	Numer	Telefony
HIGHWAY RACER	Cena: 21,96 zł	JV125A18	A,B,N3,N4,N6,SC
INFERNAL GATE	Cena: 10,98 zł	JV66A18	N3,N4,N6
PODRYW	Cena: 10,98 zł	JV182A18	N3,N4,N6,SC,MT7
SEX TURNIEJ	Cena: 10,98 zł	JV186A18	N3,N4,N6,SC,MT7
ICE RACE	Cena: 10,98 zł	JV166A18	N3,N4,N6,MT7
TRAFFIC CONTROL	Cena: 10,98 zł	JV158A18	N3,N4,N6
VEGA WARRIOR	Cena: 10,98 zł	JV175A18	N3,N4,N6
BLACK JACK MARIE	Cena: 10,98 zł	JV169A18	N3,N4,N6



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODELTELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIEW TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV97A18**).

SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:

A: NOKIA 3410
B: NOKIA 6310i
N3: NOKIA (3510i, 8910i)
N4: NOKIA (3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250)
N6: NOKIA (3650, 3660, 6600, 7650)
SC: SIEMENS (S55, SL55, M55)
SAM: SAMSUNG C100
MT7: MOTOROLA (T720i, T722i)

ANIMOWANY WYGASZACZ ANIMACJA NR 7928



AN1066481A18 · AN1067848A18 · AN1066842A16 · AN1116777A18 · AN1060667A18 · AN1060655A18 · AN1060640A18 · AN1067942A18 · AN1060792A18 · AN1060805A18

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ AKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN1060784A18**).

W TELEFONACH SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM ANIMACJĘ MOŻNA USTAWIĆ JAKO ANIMOWANY WYGASZACZ EKRANU.

LOGO NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, MOTOROLA, ERICSSON

709584A18 · 718980A18 · 693991A18 · 552373A18
873925A18 · 903559A18 · 135691A18 · 1062318A18
939764A18 · 939911A18 · 954052A18 · 1046418A18

SAMSUNG,NOKIA: PODAJ SAM NUMER, NP. **44154A18**
SIEMENS: PRZED NUMEREM WPISZ "C", NP. **C44154A18**
ERICSSON: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. **E44154A18**
MOTOROLA: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. **E44154A18**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA.JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:852715A18**).

WIELKIE GRAFIKI NR 7928

ALCATEL, SIEMENS, ERICSSON



ERICSSON: ZAMIAST "A" WPISZ "EB", NP. **EB651111A18**
ALCATEL: ZAMIAST "A" WPISZ "P", NP. **P651111A18**
SIEMENS: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA, NP. **A651111A18**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:A651111A18**).

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS 530

2 Pac, Changes	PT1026850A18	Film: Terminator	PT663476A18
50 Cent, 21 Questions	PT887625A18	French Affair, Comme Ci Comme Ca	PT985076A18
50 Cent, In Da Club	PT808452A18	Gorillaz, 19-2000	PT740539A18
50 Cent, P.I.M.P.	PT974322A18	Groove Coverage, God is a girl	PT970109A18
Aaliyah, Miss You	PT837575A18	Haddaway, What Is Love	PT715653A18
Ace of Base, Always have Always will	PT834220A18	Hymn Polski	PT716612A18
Alicia Keys, A Woman's Worth	PT779188A18	Hymn Rosji	PT664815A18
Alicja Janosz, Zmień siebie	PT795290A18	Iron Maiden, Fear of the Dark	PT1029291A18
Alizee, J'en ai marre	PT834270A18	Ja Rule & Mary J Blige, Rainy Days	PT985066A18
Anastacia, Why'd you lie to me	PT795191A18	Ja Rule Ft Ashanti, Mesmerize	PT807905A18
ATB, I don't wanna stop	PT968131A18	Ja Rule Ft. Bobby Brown, Thug Lovin	PT788568A18
ATC, Around the World	PT671681A18	Limp Bizkit, Eat you alive	PT1026870A18
Beyonce, Baby Boy	PT1029326A18	Linkin Park, Numb	PT1026873A18
Big Cyc, Dres	PT884273A18	Liroy, Impreza	PT849129A18
Big Cyc, Świat według Kiepskich	PT659874A18	Liroy, Moja Autobiografia	PT849794A18
Black Eyed Peas, Where is the love	PT1029238A18	Missy Elliott, 4 My People	PT974339A18
Blu Cantrell, Breathe	PT1029333A18	Nelly, Shake a Tail Feather	PT1029320A18
Blue, You make me Wanna	PT985043A18	Peja, Głucha noc	PT939083A18
Bomfunk MC's, Freestyler	PT671713A18	Rasmus, In the Shadow	PT985108A18
Busta, M.Carey, I Know What You...	PT887627A18	Sarah Connor, Bounce	PT1029315A18
Cam'ron, Hey Ma	PT807901A18	Scooter, Faster Harder Scooter	PT985081A18
Craig David, World Filled With Love	PT1029236A18	Scooter, Maria I like it loud	PT988560A18
Dido, White Flag	PT1002558A18	Seal, Get it together	PT985099A18
DJ Bobo, Chihuahua	PT884271A18	Sean Paul, Like Glue	PT985098A18
DJ Quicksilver, Belissima	PT970322A18	Serial: Przyjaciele	PT740535A18
Evanescence, Bring Me To Life	PT887631A18	U96, Das Boot	PT1026869A18
Evanescence, Going Under	PT985079A18	Varius Manx, Orła cień	PT878678A18
Film: Rocky: Eye of the Tiger	PT671708A18	Wyclef Jean, Guantanamera	PT1087470A18

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL OT535, PHILIPS 530, SAMSUNG: PODAJ NUMER Z LITERAMI "PT", NP. **PT808452A18**
ALCATEL: ZAMIAST "PT" WPISZ "AP", NP. **AP808452A18**
SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100) : ZAMIAST "PT" WPISZ "SA", NP. **SA808452A18**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452A18**).

DZWONKI NR 7228

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG

50 Cent , In Da Club	T852114A18	Craig David & Sting, Rise & Fall	T912570A18	Ja Rule, The Reign	T1059070A18	Peja, Głucha noc	T705082A18
50 cent, P.I.M.P.	T1026496A18	Dido, White Flag	T1053101A18	Kelly Rowland, Train on a Track	T1095286A18	Pink, Trouble	T1095254A18
A.Lipnicka, J.Porter, Bones of Love	T1095277A18	DJ Bobo, Chihuahua	T843369A18	Kreskówka: Gumisie	T732064A18	Prodigy, No good	T1051437A18
Aaliyah, Try Again	T1095275A18	Elektryczne Gitary, Kiler	T595444A18	Kreskówka: Shrek	T913895A18	Rasmus, First day of my life	T1119717A18
Ashanti, Rain On Me	T1095207A18	Evanescence, Bring Me To Life	T926999A18	Limp Bizkit, Behind Blue Eyes	T1059048A18	Rasmus, In the Shadow	T1026281A18
ATB, Long Way Home	T997046A18	Faith Hill, There You'll Be	T1095304A18	Linkin Park, Numb	T987838A18	Reamonn, Alright	T1051432A18
ATC, Around The World	T575460A18	Film: Desperado	T591282A18	Liroy, Impreza	T912491A18	Red Hot Chilli Peppers, Fortune Faded	T1119718A18
ATC, I'm in Heaven when You kiss me	T1095218A18	Film: Rocky: Eye Of The Tiger	T576914A18	Liroy, To już jest koniec	T959434A18	Rezerwa	T10437A18
ATC, Why oh why	T1095213A18	French Affair, Comme Ci Comme Ca	T965021A18	Madonna, B.Spears, Me Against The Music	T1095247A18	Rocco, Generation of Love	T1051444A18
Bajm, Myśli i słowa	T927001A18	Groove Coverage, God Is A Girl	T1006941A18	Master Blaster, How old are RU	T1059049A18	Sarah Connor, Music Is the Key	T1095289A18
Beyonce & Jay Z, Crazy in Love	T985168A18	Haddaway, What is Love	T559219A18	Master Blaster, Hypnotic Tango	T912558A18	Scooter, Maria I like it loud	T971834A18
Big Cyc, Dres	T959433A18	Hymn Rosji	T827069A18	Members of Mayday, 10 in 01	T732073A18	Sean Paul, Get Busy	T927007A18
Black Eyed Peas, Fallin' Up	T1095300A18	Iron Maide, Wildest Dreams	T1095246A18	Myslovitz, Kraków	T1119723A18	Sean Paul, Like Glue	T1039134A18
Black Eyed Peas, Where is the love	T1039135A18	Iron Maiden, Fear Of The Dark	T985164A18	N. Kukulska & Tede, Kamienie	T1095282A18	Snap, Exterminate	T1119734A18
Blu Cantrell, Breathe	T1027627A18	Iron Maiden, Trooper	T1119732A18	One T/ Cool T, The Magic Key	T1006942A18	WWO, Damy Radę	T1095273A18
Busta, M.Carey, I Know What You Want	T927004A18	Ja Rule & Mary J Blige, Rainy Dayz	T1059065A18	Outkast, Hey Ya	T1119720A18	WWO, Nie bój się zmiany na lepsze	T1119726A18

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. **T1062A18**
SAMSUNG: ZAMIAST "T" WPISZ "U", NP. **U1062A18**
SENDO: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. **SD1062A18**
MITSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "MI", NP. **MI1062A18**
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. **J1062A18**
MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. **H1062A18**
SAGEM: ZAMIAST "T" WPISZ "GM", NP. **GM1062A18**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T1062A18**).

FAR CRY



FAR CRY obiecuje bardzo wiele... Program zapowiada się jako godny spadkobierca idei „otwartości poziomów", która umożliwiła HALO wpisanie się złotymi literami do księgi największych hitów elektronicznej rozgrywki. Olbrzymi świat gry, armia wytresowanych zabójców o przebiegłych umysłach, wielowątkowa fabuła oraz tona gadżetów do wykorzystania mają sprawić, że gracze na całym świecie porzucą swe dotychczasowe zajęcia i bez reszty oddadzą się przygodzie.

Tropików czar

Akcja gry toczyć się będzie w tropikalnym królestwie Mikronezji. **Wcielisz się w rolę niejakiego Jacka Carvera, gościa z mroczną przeszłością.** Carver przez całe życie zabijał ludzi i miał do tego smykałkę. Jakiś czas temu postanowił zająć się czymś spokojniejszym – wożeniem turystów łódką po okolicy. Pieniędzy ledwo starczało na przyzwoite życie, ale Jack miał przynajmniej święty spokój. Oczywiście, idylla nie mogła trwać zbyt długo. Pewna dociekliwa reporterka, Valerie Cortez, zamawia u Carvera transport na jedną z okolicznych wysepek – podobno prowadzone są tam jakieś tajne eksperymenty. Szybko okazuje się, że właściciele obiektu nie życzą sobie żadnych gości. Val Cortez zostaje porwana, zaś łódka Jacka zamienia się w jednej chwili w kołyszące się na falach deski. Carver nie byłby sobą, gdy nie pospieszył damie na ratunek. W końcu wciąż jest mu winna jego honorarium...

Egzotyczna roślinność, zatrzęsienie gatunków fantastycznych zwierzątek i nie mniej fantastycznych krzaków, labirynty naturalnych grot i jaskiń, plaże, zarośla, zagajniki, wzgórza, wąwozy i tropikalny klimat okolicy będą tłem dla prywatnej wojny Jacka Carvera – dla twojej wojny. Przeciwko twojemu cyfrowemu „je" programiści z firmy Crytek wystawią całą armię gotowych na wszystko zabójców. Nie chodzi tu już nawet o oficjalne obietnice autorów. Gracze, którzy mieli okazję zapoznać się z wersją beta programu, podkreślali, że **komputerowi żołnierze są tutaj bardzo mocni – uzbrojeni po zęby i opancerzeni jak konserwy, dysponują wcale sporym rozumem.** Z racji, iż przez większość gry masz mieć do czynienia z przeważającymi siłami wroga, w FAR CRY nie zawsze będziesz musiał (w niektórych przypadkach okaże się to wręcz niewskazane) szarżować z gnatem na oddział Marines. W grze równie ważne będzie wykorzystywanie dostępnych pojazdów (jeepów, wozów bojowych czy chociaż łódek, a na późniejszych etapach paralotni!), jak i zainstalowanego tu i ówdzie sprzętu (stanowiska CKM'ów). Czasem też lepiej będzie po prostu ukryć się w krzakach i przeczekać niebezpieczeństwo.

Strzelanina w Błękitnej Lagunie! To przynajmniej batoniki Bounty gratis?

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński



Desant w FAR CRY może nie będzie tak emocjonujący jak lądowanie na plaży Omaha z MEDAL OF HONOR, ale za to plenerków tak ślicznych nie zobaczysz nawet w DOOM 3!

Coś tam się buja...

W FAR CRY duży nacisk położny został na realizm. Aby oddać strzał z karabinu snajperskiego, będziesz musiał wpierw znaleźć jakieś bezpieczne miejsce, rozłożyć się z giwerą, wstrzymać oddech (byle niezbyt długo, bo zemdlejesz z braku tlenu), wycelować i... możesz strzelać. **Każdy przedmiot ma zachowywać się zgodnie z prawami fizyki, zaś większość dekoracji będzie można zniszczyć (będziesz mógł np. strzelić w lampę, aby pooglądać, jak się buja i jak wskutek tego zmienia się oświetlenie pomieszczenia).** Ogromną rolę – zwłaszcza w nocy – odgrywać mają rzucane przez postaci cienie. Do tego dodajmy spory arsenał oraz szereg innych pomocnych przedmiotów (jak choćby lornetka z czujnikiem termowizyjnym) i robi się całkiem miło.

Szykuje się hit. Po bliższym przyjrzeniu się wersji demo wiem już, że będzie dobrze. Tak zatem, doradzam pełną gotowość! I zakup nowej karty graficznej – jeśli jej jeszcze nie masz.

FarCry

Strzelanina

- Crytek / Ubi Soft
- www.farcry-thegames.com

☐ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** marzec 2004
- **Gra dla:** PC

Tropikalna wyspa Cabatu może okazać się miejscem, którego nie będziesz chciał opuścić. Jeśli bowiem producent dotrzyma obietnic, już wkrótce dostaniesz do łapek fantastyczną grę wojenną!

Od małpy do...

Gry FPP przebyły bardzo długą drogę. Zaczęło się od prostych strzelanin, a obecnie do sklepów trafiają poważne symulacje pól bitewnych, do opracowania których niezbędna jest armia programistów, grafików i designerów. Kolejne projekty pochłaniają coraz więcej pieniędzy, zaś do gier trafiają coraz to nowe atrakcje, jak elementy gry drużynowej, rozbudowana Sztuczna Inteligencja komputerowych zabójców, pełnia praw fizyki czy chociażby zaawansowana architektura obiektów. Mówiąc krótko, czasy bezmyślnych strzelanin w trójwymiarowym środowisku minęły bezpowrotnie. Wystarczy porównać pierwszą część DOOM z tym, co ma znaleźć się w jego najnowszej odsłonie.

FAR CRY to pierwsza gra nowej generacji. Zaraz po niej przywędrują XENUS, HALF-LIFE 2 i długo oczekiwany DOOM 3. Co będzie dalej? Jeszcze lepsza grafika, większe możliwości postaci, może bardziej realistyczne otoczenie (np. stada zwierząt przechadzające się po okolicy)? W tej chwili trudno to sobie wyobrazić. Przecież już dzisiejsze tytuły niewiele dzieli od filmu fabularnego!





Szybkie bryki i ciężkie karabiny. Oto raj dla prawdziwego gangstera...

DRIV3R

Szaleńcza jazda bryką po ulicach miasta i eliminacja wrogów... Temat znany już z GTA3. No ale tam nie występował Iggy Pop i Mickey Rourke!

W ostatnich latach popularność zdobył nowy gatunek gier komputerowych – połączenie wyścigów samochodowych z klasyczną strzelaniną. Proporcje między tymi dwoma elementami różnią się w zależności od tytułu: na przykład w MAFII strzelania było całkiem sporo, z kolei GTA 3 starało się balansować między obydwoma aspektami rozgrywki.

Jeśli chodzi o grę DRIV3R, czy jak kto woli DRIVER 3 (to firma Atari zaproponowała tę pierwszą, udziwnioną pisownię), to szala przechyla się na korzyść elementu rajdowego. Wedle zapowiedzi samych twórców, proporcje między jazdą samochodem a poruszaniem się na piechotę i strzelaniem mają wynosić mniej więcej 7 do 3. W programie wcielisz się w postać Mr. Tannera, człowieka, którego zadaniem jest infiltrować grupę przestępców zajmujących się kradzieżami samochodów, a następnie ich przemycaniem z Ameryki do Europy – docelowo na terytorium „Matuszki Rosiji".

Wykonując zlecone zadania, odwiedzisz trzy miasta: Miami, Niceę oraz Stambuł. Programiści oparli ponoć wygląd tych lokacji na prawdziwych mapach! Do dyspozycji gracz dostanie wiele pojazdów, poczynając od samochodów osobowych, poprzez ciężarówki, a na motocyklach kończąc. W DRIVER 3 będziesz mógł grać w trybie Free Ride, Missions oraz Driving Games. Pojawi się ponadto opcja Director's Mode. Niestety, na razie nic nie słychać o multiplayerze.

Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, grze brakuje raczej nowatorskich rozwiązań. Mknąc wąskimi uliczkami, poprzez wielkie parki czy skracając sobie drogę między domami mieszkalnymi, albo ty będziesz ścigać przeciwne gangi, albo one będą deptać ci po piętach. Mapy zapowiadają się rozlegle – łączna powierzchnia terytoriów, po których będziesz się poruszać, wyniesie około 50 kilometrów kwadratowych. Poszczególne etapy rozegrasz o różnych porach: w biały dzień, o zmierzchu, a także o świcie (czyżby nie było etapów nocnych?). Ścigając konkurencyjne gangi, uważaj na przeszkody terenowe, ponieważ nawet odrobinę wyższy krawężnik może zaprzepaścić szanse na powodzenie misji. Warto ponadto zaznaczyć, że wedle zapewnień autorów twoi przeciwnicy nigdy nie pojadą tą samą trasą dwa razy w taki sam sposób.

Jak już nadmieniłem, DRIV3R koncentrować się ma na pościgach samochodowych. Jednak zdarzy się i tak, że twój bohater opuści swoją brykę, aby policzyć się z wrednymi rzezimieszkami opłacanymi przez wrogie gangi. W tym dziele wielce pomocne okażą się nie tylko pistolety, ale także karabiny różnego typu, UZI, granatniki oraz pistolety z tłumikiem. Gdy Tanner znajduje się na zewnątrz budynku, wtedy jego poczynania filmowane są z perspektywy trzeciej osoby, natomiast wewnątrz pomieszczeń gra staje się klasycznym FPP'em. Warto jeszcze wspomnieć, że wśród lektorów podkładających głosy usłyszysz aktora Mickey'a Rourke'a oraz brytyjskiego piosenkarza Iggy Popa.

DRIV3R ukaże się na rynku w marcu – a ponieważ GTA to już gra półtoraroczna, szybko może się okazać, że w gatunku wyścigów-strzelanek zarządzi nowa królowa.

Podczas pościgów będziesz musiał uważać na wszelkie przeszkody znajdujące się na ulicach

Driver 3

Rajdowa / Zręcznościowa

- **Atari**
- www.driv3r.com
- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**
- **Premiera:** marzec 2004
- **Gra dla:** PC, PS2, Xbox

Znów będziesz mógł pobrykać na pełnym gazie po ulicach wielkich miast. Nie bój się ani innych gangsterów, ani policji. Zielone światło dla DRIV3R!



Dalekie loty bez telemarku... Klimaty niczym w NEED FOR SPEED!

Zabawa w skojarzenia

W grze DRIV3R można się doszukać odniesień do wielu innych tytułów z ostatnich lat. Z NEED FOR SPEED wzięto dalekie loty samochodów na wzniesieniach, z MIDTOWN MADNESS przeniesiono pomysł w miarę wiernego odtworzenia sieci drogowej wybranych miast, z kolei z MAFII: THE CITY OF LOST HEAVEN i GTA 3 pochodzi wspomniany aspekt gangstersko-strzelecki. A tymczasem spójrz na tę oto postać — czyż nie kojarzy ci się ona z pewnym mrocznym bohaterem, wypełniającym jeszcze mroczniejsze zadania? Dla ułatwienia dodam, że zwą go CODENAME 47...

tekst: Bartosz „Bartes" Lewandowski

NA CO WYDASZ ZAOSZCZĘDZONE PIENIĄDZE?



...CHWILĘ SZTUCZNEJ RADOŚCI

GRY KOMPUTEROWE NIE MUSZĄ BYĆ DROGIE!



Alias

Gra akcji

* Acclaim Entertainment
* www.aliasthegame.com

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

* **Premiera:** wiosna 2004
* **Gra dla:** PC, PS2, Xbox

Płeć piękna nie jest już wcale taka słaba jak w czasach młodości twego szanownego dziadka. Kopie, bije, strzela, dusi... Widać, wyżyć się baba musi!

W krav madze nie ma aż tak widowiskowych wykopów. Biednej Sydney widać coś się pomyliło...

ALIAS™

Sydney Bristow, serialowa „agentka o stu twarzach", przeniknęła do scenariusza gry komputerowej!

Tasiemce...

Serial ALIAS (w Polsce „Agentka o stu twarzach") nie jest pierwszym, który zawędrował na ekrany komputerów. W 1998 roku rekordy popularności bilo komputerowe „Z archiwum X" – filmowa przygodówka zapisana na 7 płytach CD. Program, w którym wystąpili David Duchovny i Gillian Anderson, uważa się dziś za wzorowy przykład „growizacji" tasiemcowego scenariusza. Jednak sam pomysł przeniesienia serialowych bohaterów do świata gier jest znacznie starszy i sięga 1979 roku, kiedy w Stanach Zjednoczonych zapowiedziano premierę MISSION IMPOSSIBLE. Niestety, autor programu, Scott Adams, nie zdołał wykupić stosownej licencji i w ostatniej chwili zmienił tytuł gry na SECRET MISSION...

Blondynce w kusej spódniczce do twarzy z mopem... Zwłaszcza gdy wali nim gnoja po łbie, a potem robi szpagat. Rozbija też nos grubasowi w garniturze. Jest twarda. Twarda i niepokonana! Ale zaraz, zaraz, jak taka chudzina miałaby wygrzmocić armię gangsterów? Czy to w ogóle możliwe? A może ktoś tu sobie jaja robi, hę?

Sydney Bristow to naprawdę fajna niunia. Ma wspaniałą figurę, cudowne oczka, wygimnastykowane ciało i rozumek nie od parady. Na ulicy faceci oglądają się za nią jak za jakąś młodą foką. Tym samym panna Bristow stanowi zaprzeczenie tajnego agenta, który zgodnie z teorią powinien być możliwie przeciętny, najlepiej niezauważalny.

O dziwo, przed kilkoma laty upomniała się o nią pewna agencja rządowa. Smutni panowie w markowych garniturach poprosili dziewczynę, by „zapisała" się do ich tajnego oddziału operacyjnego SD-6. **Sydney odkryła jednak, że jej pracodawcy nie mają nic wspólnego z Centralną Agencją Wywiadowczą.** Podłapała więc kontakt z prawdziwym CIA i przez dwa lata donosiła im o wszystkich ruchach lewego kierownictwa. Pracowała w pocie czoła, odważnie wchodząc tam, gdzie jeszcze żadna agentka nie dotarła. Aż wreszcie wystawiła przestępców gliniarzom na tacy. Liczyła na wakacje. Długie i spokojne... Ale z CIA tak łatwo się nie odchodzi. Arvin Sloane, doktor lingwistyki, geniusz uważany za twórcę potęgi SD-6, wciąż jest na wolności. A dopóki on żyje, Sydney nie zazna spokoju!

Gra ALIAS powstała na fali popularności „chodzonych bijatyk" i takich zręcznościówek jak ENTER THE MATRIX czy GTA: VICE CITY. Świadczą o tym liczne dynamiczne sceny walk. Główna bohaterka zna krav magę (izraelską sztukę walki, niezbyt widowiskową, ale skuteczną) i wymachuje nogami nie gorzej niż Chuck Norris. Potrafi też posłużyć się stojącym obok krzesłem, wazonem czy też mopem. W klubie muzycznym miota gitarą, zaś w kuchni preferuje białe mięsko oraz potężny cios patelnią. Wieść niesie, że znany z serialu humor ma być znakiem rozpoznawczym komputerowego ALIAS.

Jednak Sydney najwięcej zawdzięcza Samowi Fisherowi z gry SPLINTER CELL. Podobnie jak on, przez większość czasu skrada się i przemyka między filarami. Czasem zaś wisi przez chwilę na rurze pod sufitem, by później spaść przeciwnikowi na łeb. 63 kilogramy pięknego, lecz kościstego babska – to musi boleć. **Gracz obserwuje bohaterkę od strony tyłka, starając się bezbłędnie wypełnić wszystkie 10 misji.** Przy okazji zwiedza Rumunię, Brazylię, Monako i Arabię Saudyjską.

W pracach nad programem wzięła udział niemal cała telewizyjna ekipa. Pomysł na grę opracowali scenarzyści serialu, zaś w studiu dźwiękowym pojawili się aktorzy grający główne role – m.in. Jennifer Garner (Elektra z „Daredevila") oraz Ron Rifkin (sekretarz stanu w „Sumie wszystkich strachów"). Już dziś wiadomo, że jeśli program odniesie sukces, powstanie ALIAS 2. I wówczas będziesz mieć miniserial na komputerze...

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



GRA TWÓRCÓW ROBIN HOOD I DESPERADOS!

CHICAGO 1930

W SPRZEDAŻY OD 18 MARCA. **CENA 29,99 ZŁ**

Dzięki CHICAGO 1930 możesz przeżyć niesamowite przygody w czasach prohibicji. Masz do wyboru dwie kampanie, różniące się nie tylko misjami, ale też zasadami rozgrywki. Możesz wcielić się w żołnierza mafii albo w dzielnego policjanta, który strzeże spokoju mieszkańców miasta.

Jako gangster: dostaniesz wiele niebezpiecznych zadań - na przykład zniszczenie konkurencyjnej gorzelni, wydostanie szefa z domu publicznego w czasie policyjnego nalotu lub eliminację oskarżyciela.

Jako agent federalny: będziesz mógł prowadzić dochodzenia, ochraniać ważnych świadków, organizować naloty, udać się do siedziby mafii, by aresztować jej szefa - oczywiście wszystko z poszanowaniem prawa!

WYBIERZ, PO KTÓREJ STANIESZ STRONIE!

Z zestawie znajdziesz:
- Kartonowe pudełko
- Płyta CD z grą Chicago 1930 w tekturowym etui
- 64-stronicową książkę z instrukcją, opisem przejścia i ciekawymi informacjami o grze





Nalot glin na lokal



Dochodzenie w porcie

eXTRA GRA WYMIATA !!!

Już od 18 marca eXtra Gra w nowej formule! Jeszcze lepsze gry, jeszcze atrakcyjniejsze wydanie - ta sama niska cena! Przekonaj się sam!

GANGLAND

Duńczycy tworzą grę o włoskich gangach w Ameryce. Ukraińscy piraci przerzucają ją z bułgarskich tłoczni do Polski. Zarabiają Ruscy...


Zagadka audiotele rodem z TVP: Czy w czasach Capone noszono hawajskie koszule?

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Ameryka. Kraj wielkich perspektyw, fajtłapowatych policjantów i szybkiej kasy. To tu człowiek oddycha pełną piersią, tu gra na koniach w dzień i wykańcza konkurencję w nocy. Powiem ci jedno – dobrze zrobiłem, że tu przyjechałem. Szkoda tylko, że bezpośredni powód mojej zamorskiej wycieczki jest tak smutny.

Było nas pięciu. Ojciec, Sycylijczyk, z dziada pradziada w Cosa Nostra, nazwał nas jak leci: Romano, Angelo, Sonny, Chico i Mario. Opiekował się nami dziadek, który starał się wychować nas na ludzi. Młodość spędziliśmy na strzelnicach i w kasynach, a także na podwórku, produkując bimber dla obłożnie chorej babci. Gdy dorośliśmy, nasze drogi rozeszły się. Trzech moich braci sprało czwartego tak, że trumnę trzeba było kupić okrągłą, za to płaską jak deseczka. Dzień po pogrzebie dziadek poprosił mnie, bym wyruszył szlakiem morderców i wyrównał rachunki, bo krwi w tej rodzinie bez jego zgody nikt nie będzie przelewał. W niecały miesiąc później opalałem się już na pokładzie liniowca płynącego ze słonecznej Sycylii do Stanów Zjednoczonych!

Multum gatunków

W grze GANGLAND wcielasz się w jednego z czterech braci, którzy w latach 20. ubiegłego wieku przybywają do dużego amerykańskiego miasta i rozpoczynają karierę w podziemnych strukturach nie do końca legalnej organizacji. Wszystko wokół ciebie żyje. Po ulicach chodzą przypadkowi ludzie, krążą tramwaje i samochody, gazeciarze sprzedają szmatławce za dwa centy sztuka, a sklepikarze otwierają rankiem swój biznes, by wieczorem zamknąć go na cztery spusty. Na miejscu jest też policja, która stara się, by żaden warchoł nie zakłócił spokoju mieszkańców miasteczka.

W tak prawdziwym świecie nie możesz liczyć na błyskawiczną karierę. Zaczynasz jako klasyczne mafijne popychadło. Trudnisz się drobnymi kradzieżami i wymuszeniami, wciskasz łapówki podrzędnym urzędnikom, czasem dajesz też komuś po ryju. Za zarobioną kasę najmujesz kolesi, którzy chodzą z tobą na akcje. Są wśród nich prawdziwi twardziele z pistoletami w kieszeni, zabójczo piękne laski z karabinami pod kiecką, snajperzy, karatecy, a nawet właściciele bazook. Razem zdobywacie doświadczenie bojowe i z czasem bez najmniejszego problemu wykonujecie naprawdę złożone misje, takie jak zamachy na wysoko postawionych urzędasów czy przejęcia burdeli i kasyn.

Z czasem stajesz się gangsterem na tyle potężnym i pewnym siebie, że rzucasz wyzwanie urzędującemu ojcu chrzestnemu. Staruszek chrząka coś i pada na ziemię – od tej pory to ty rządzisz w mieście.



W tym momencie GANGLAND nabiera bardziej strategicznego charakteru. **Ostrożnie zarządzasz finansami, starając się zwiększyć przychody i ograniczyć koszty. Otwierasz restauracje serwujące alkohol, prowadzisz sklepy z bronią, żenisz się i płodzisz dzieci (najwierniejszych sprzymierzeńców).** Z czasem mścisz się na braciach, którzy zawiedli twego dziadka. Stawiasz dom, sadzisz drzewo. Jesteś człowiekiem spełnionym.

Szczęśliwe numerki...

GANGLAND pojawi się w sklepach wiosną tego roku. Przyniesie 26 misji dla pojedynczego gracza oraz tryb multiplayer przeznaczony dla 8 osób. Grając, zetkniesz się z około 20 różnymi osobami istotnymi dla fabuły gry, aż 500 postaciami niegrywalnymi i blisko tysiącem zwykłych mieszkańców miasta. Ukończenie programu zajmie ci co najmniej 30 godzin. To więcej, niż wytrzymałbyś w więziennej celi, siedząc sam na sam z twardym Sonny'm Vilcetti! Szkoda, że do gry nie dołączają stalowych majtek...

Gangland

Strategia

- **Whiptail Interactive**
- www.whiptailinteractive.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** wiosna 2004
- **Gra dla:** PC

Połączenie gry akcji, strategii, tycoona i symulacji. Rozpoczynasz karierę gangstera! **Działaj tak, byś mógł zwracać się do ojca chrzestnego per „pionku"...**



Mister Al Capone

Pochodził z Brooklynu. W młodości zajmował się drobnymi kradzieżami. Jako 19-latek zabijał, by mieć forsę na randki. W 1918 roku przeniósł się do Chicago, gdzie pędził bimber. Za zarobioną kasę przejmował kasyna i burdele. Do Nowego Jorku wrócił w glorii sławy. W wieku 30 lat miał już w kieszeni burmistrza i policję. Robił, co chciał, zabijał, kiedy chciał i kogo chciał. Do czasu... Capone zmarł w 1947 roku na syfilis – efekt długiej odsiadki za malwersacje podatkowe? :-). Z fiskusem nie zadzieraj...




Tętniąca życiem kawiarenka, którą opiekuje się konkurencja, po nocnej „zabawie" może wymagać kapitalnego remontu...

Leisure Suit Larry
Magna Cum Laude

Kobiety są zawsze takie same. Kłopoty Larry'ego też!

Urodziłem się jako biedne czarne dziecko w miasteczku Gumbo w Missouri – zwykł mawiać o sobie Al Lowe. W rzeczywistości ojciec Larry'ego jest starszym panem o bielusiej skórze, który nauczał muzyki i tworzył programy edukacyjne. W 1982 roku zatrudnił się w firmie Sierra, dla której zrobił dwie części KING'S QUEST oraz BLACK CAULDRON. Pięć lat później świat poznał Larry'ego.

Seria od początku powstawała w „bullach". Zmęczony nieustannymi sporami o każdy żart czy co gorętszą scenkę Lowe zadecydował, że historia Larry'ego zakończy się na trzeciej części. Później zatęsknił za swym bohaterem i stworzył... LARRY 5. W efekcie LARRY 7 był tak naprawdę częścią szóstą. Ósmą, jeżeli liczyć edycję VGA gry LARRY 1 oraz nieco zapomniane już LARRY CASINO. **Najdziwniejsze są jednak przyczyny, dla których Al Lowe zakończył swą współpracę z Sierrą w 1999 roku.** Firma borykała się wówczas ze sporymi kłopotami finansowymi, a ojciec Larry'ego chciał zrobić ósmą część. Trójwymiarową, z nowym, odmłodzonym bohaterem! Szefostwo uznało, że Alowi odbiła szajba...

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE będzie trójwymiarową przygodówką TPP opowiadającą o Larrym Lovage, kuzynie znanego wszystkim Laffera. Chłopaczek mieszka w niewielkim miasteczku studenckim i każdy boży dzionek spędza, szukając tzw. okazji. Oczywiście zbiera przedmioty i rozmawia z napotkanymi panienkami. Miejsce dialogów zajęły jednak ikonki określające charakter wypowiedzi bohatera – może on walnąć zabawną głupotę, troszkę się powymądrzać, a nawet postarać się o odrobinę czułości. Przypomina to system rozmów z gry CASANOVA. **W programie pojawią się też postacie z poprzednich części oraz... sekwencje zręcznościowe, m.in. skakanie na trampolinie i brykanie po parkiecie w klubie nocnym.** Nie zabraknie też aluzji do filmów z serii „American Pie".

Gra trafi do sklepów na jesieni. Al Lowe dopiero negocjuje swój udział w produkcji. Czy zatem Larry Lovage zdoła zepchnąć w cień swego wujasa Laffera? Cóż, dobrze znamy Laffera i wiemy, że tak łatwo się nie poddaje!

LSL: Magna Cum Laude
Przygodowa

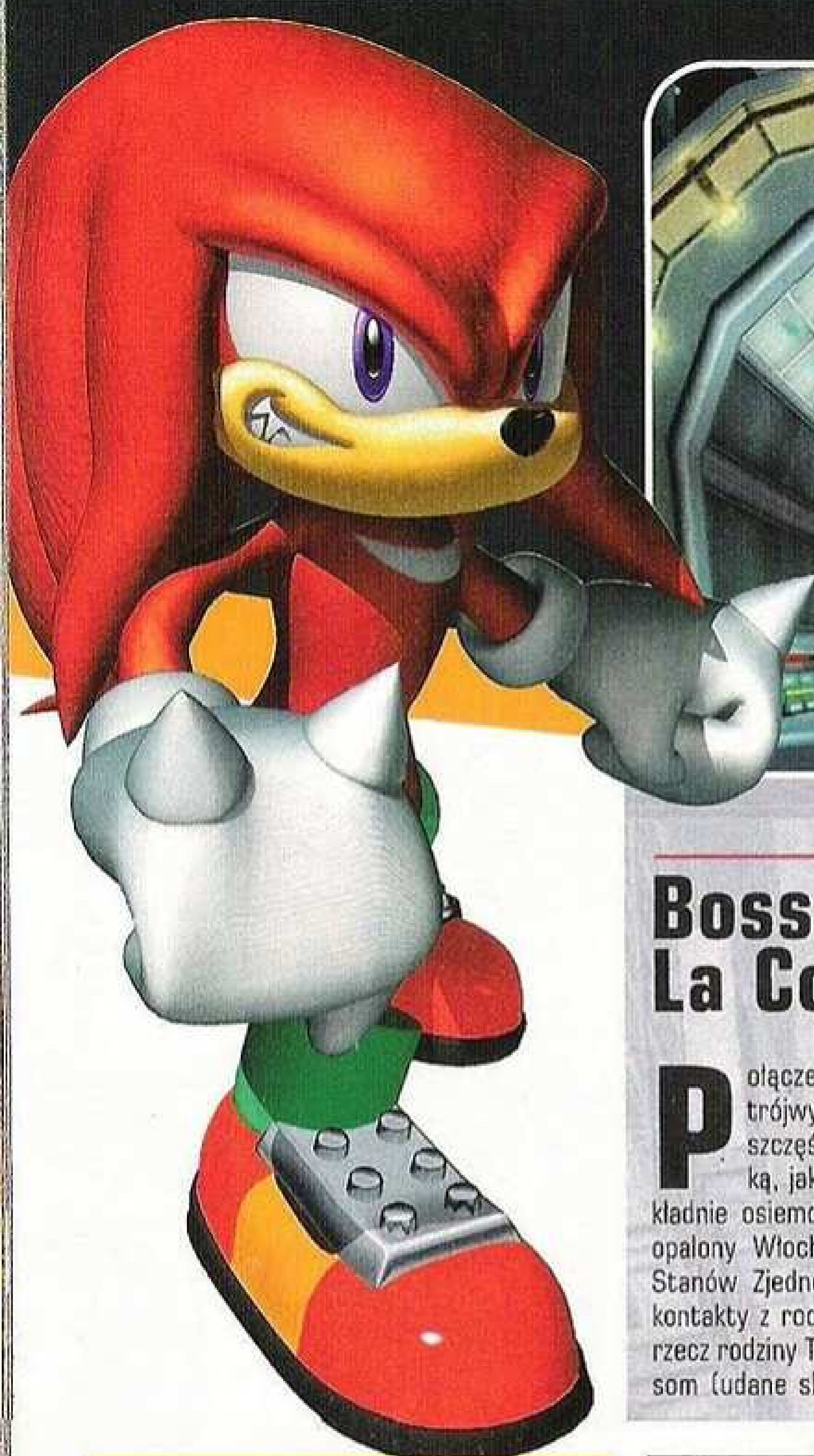
- **High Voltage Soft**
- www.sierra.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** jesień 2004
- **Gra dla:** PC, PS2, Xbox

Dziesiąta, ósma... a właściwie siódma (choć tak naprawdę pierwsza) część przygód niejakiego Larry'ego Podrywacza. **Nieco erotyki, dużo humoru – może być fajnie!**

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



Sonic Adventure DX

PC / GCN / DC



Jeż Sonic, sławna maskotka firmy Sega, przywędrował wreszcie na PC. Droga, którą musiał pokonać, była długa i ciężka. Gra SONIC ADVENTURE DX ukazała się bowiem przed trzema laty na konsolę Dreamcast, by później przeskoczyć na GameCube. Wersja pecetowa niewiele różni się od oryginału. Oto na Ziemię przybywa okrutny doktor Robotnik (tak, tak – facet tak właśnie się nazywa!). Doktor chce za pomocą siedmiu kryształów chaosu podbić całą planetę, a następnie założyć na niej Zjednoczone Emiraty Robotnicze. Sympatyczny jeżyk oraz jego przyjaciele – Knuckles, Tails, Amy Rose i Wielkikot – postanawiają utopić utopijny pomysł Robotnika w najbliższej kałuży. W tym celu biegają jak najeżeni po ponad 50 planszach, zbierając kolorowe świecidełka i skacząc z platformy na platformę. Dla miłośników gier z jeżykiem SONIC ADVENTURE DX to pozycja obowiązkowa!

Boss: La Cosa Nostra

PC

Połączenie GANGSTERS z CHICAGO 1930, polane trójwymiarowym soczkiem sprzed trzech lat. Na szczęście oprawa graficzna jest jedyną niedoróbką, jaką popełnili panowie z firmy Heksplex. Dokładnie osiemdziesiąt lat temu młodziutki, ale nieźle opalony Włoch nazwiskiem Palermo przybywa do Stanów Zjednoczonych. Błyskawicznie nawiązuje kontakty z rodzimą mafią i zaczyna robotać na rzecz rodziny Terranova. Dzięki licznym sukcesom (udane skoki i zamachy) zdobywa za-



ufanie ojca chrzestnego, który zleca mu zadanie specjalne – rozkręcenie delegatury mafii na Nowy Jork. Gra BOSS: LA COSA NOSTRA jest strategią czasu rzeczywistego z rozwojem postaci i skromnym wątkiem ekonomicznym. Gracz będzie bowiem zatrudniał pracowników i płacił im pensje, a także wydawał szmal na broń i samochody. Zarobi natomiast, bezlitośnie krojąc restauratorów i właścicieli kasyn. Dziwi jedynie fakt, że za to spagetti z hamburgerem wzięli się Koreańczycy.

Podsłuchaliśmy...



Gangi i prochy w Simsach

Gra SIMS ONLINE nie odniosła spodziewanego sukcesu. Nie dość, że bawi się nią zaledwie 80 tysięcy osób, to jeszcze przedstawiona w niej rzeczywistość daleka jest od pokojowego, rodzinnego ideału, jaki lansuje oryginał przeznaczony dla jednej osoby. W wirtualnym Alphaville rządzi mafia i złodziejskie syndykaty, na ulicach szerzy się prostytucja i przemoc. Opisujący te rewelacje profesor filozofii Peter Ludlow z Uniwersytetu Michigan został nagrodzony przez Electronic Arts... likwidacją konta w świecie gry i nakazem zamknięcia prowadzonej przez niego strony Alphaville Herald. Prawda w oczy kole?

Kup pan cegłę

Przepraszamy! Jesteśmy dźwiękowcami i tłumaczami z Doliny Cienistej Magii. Dziękujemy ci, że wybrałeś naszą grę i grasz w nią na swoim wypasionym komputerze z gigantycznym monitorem, dzięki czemu możesz lepiej docenić nasz wysiłek. Informujemy jednocześnie, że nazwy postaci i obiektów nie mieszczą się czasami w prawym panelu gry, a opisu Fobiusa w ogóle nie przetłumaczyliśmy, bo się nie dało. Pamiętaj jednak – nasza firma jest gwarantem najwyższej jakości!

Kill.Switch

PC / PS2 / XB

Konami tworzy już gry na PC, Capcom też (vide CHAOS LEGION), nic więc dziwnego, że i Namco – kolejny japoński gigant – spogląda maślanym wzrokiem w kierunku właścicieli blaszaków. Jego KILL.SWITCH to widowiskowa strzelanina TPP ze śliczną grafiką i... dość banalną fabułą, którą producent dość nieudolnie stara się utrzymać w tajemnicy. Wiadomo już, że główny bohater pracuje dla tajemniczej organizacji i wykonuje misje na całym świecie (Bliski Wschód, Korea Północna, Morze Kaspijskie). Potrafi kryć się za przeszkodami i ostrzeliwać się zza nich, także niewystawiając głowy – na ślepaka!

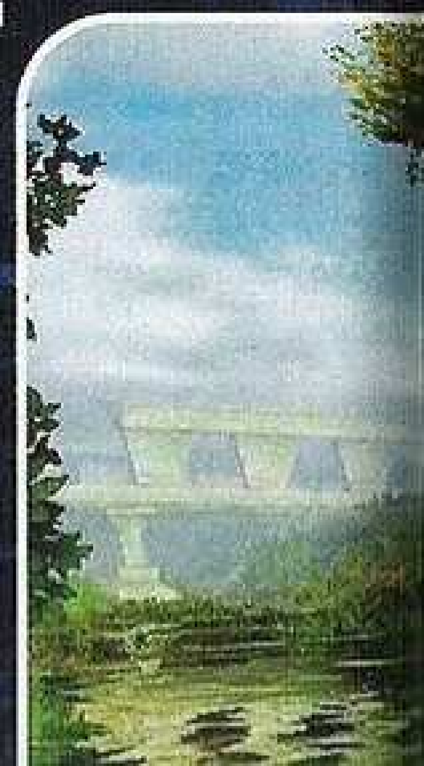


Star Wars: Battlefront

PC / PS2 / XB



Kolejny owiany mgiełką tajemnicy produkt firmy LucasArts. Wiadomo o nim właściwie tylko tyle, że będzie... dynamiczną sieciową strzelaniną, osadzoną w świecie Gwiezdnych Wojen. Logując się do serwera, gracz wybierze postać, którą chce kierować. Do dyspozycji dostanie 20 różnych wojowników z czterech różnych armii: imperialnej, rebelianckiej, droidów oraz klonów. Następnie wybierze mapę – jedną z kilkudziesięciu dostępnych – i skoczy na jedną z 10 planet, takich jak Hoth, Geonosis, Yavin, Tatooine czy Naboo. W czasie walki wykorzysta indywidualne umiejętności danej postaci, a także skorzysta ze znalezionej broni i stanowisk ciężkich karabinów maszynowych. Otrzyma również dostęp do około 15 pojazdów, takich jak AT-ST, X-Wing czy speeder. W grze weźmie udział 32 graczy w LAN i 64 w Sieci, nie zabraknie też trybu single player.



MetalHeart: Replicant Rampage

PC

Fani serii FALLOUT wreszcie mają na co czekać. Po zapowiedzianym niedawno THE FALL: LAST DAYS OF GAIA na horyzoncie pojawił się kolejny tytuł, który zainspirowany został kultową produkcją RPG. Rosyjskie METALHEART przeniesie cię na odległą, zniszczoną przez wojnę planetę, gdzie każdy dzień oznacza konieczność walki o życie. Świat ten zamieszkują nomadzi, mutanci, replikanci i cyborgi, a także najrozmaitsze bestie, niejednokrotnie o rozmiarach większych od rozmiarów dorosłego człowieka. Całą resztę niemal żywcem przeniesiono ze wspomnianego FALLOUT. Jest więc charakterystyczny izometryczny widok, bitwy toczące się w trybie turowym, bogactwo przedmiotów (w tym broni i implantów), możliwość prowadzenia rozbudowanych rozmów z napotkanymi postaciami, a nawet sześcioosobowa drużyna, z którą gracz może się zapędzić aż na koniec bezkresnej pustyni.





Alpha Black Zero

PC

Jest rok 2366. Rząd z trudem zapobiega kolejnym zamachom, lecz nazwiska wysoko postawionych urzędników coraz częściej pojawiają się na gazetowych stronach z nekrologami. Porucznik Kyle Hardlaw z drużyny Alpha Black Zero dostaje silnik SERIOUS SAM i prosty rozkaz: wyeliminować niebezpieczeństwo, zanim ono wyeliminuje jego. Żołnierz zbiera więc ekipę i wyrusza do miasta Olympus, znajdującego się na targanej politycznymi zawieruchami planecie Qahiran (znanej dawniej jako Mars). Walcząc o pokój, walczy o swoje dobre imię, gdyż ciąży na nim oskarżenie o zdradę. Gra ALPHA BLACK ZERO jest widowiskowym shooterem TPP z dużą ilością potężnych broni oraz inteligentnych przeciwników. W programie nie brakuje też misji, w których trzeba się skradać. Tak po cichutku... Termin wydania: I kwartał 2004.



Podsłuchaliśmy...

Polska świątynia rządzi

Wydawać by się mogło, że w nadwiślańskim kraju sztuka wypuszczania na rynek atrakcyjnych wydań gier komputerowych całkowicie zaginęła. Jednak nie do końca. Oto bowiem firma CD Projekt nieśmiało stara się przybliżyć nam czasy, gdy w pudełku znajdowało się coś więcej niż luzem pyrgnięta płytka w papierowej kopercie, czarno-biała instrukcja odbita na ksero i list od wydawcy tłumaczący, że wszelkie niedociągnięcia nie są jego winą. Miło nam poinformować, że polska edycja gry TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL (ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA) zawierać będzie: 2 płyty z grą, płytę z muzyką, elegancką instrukcję, kolorową mapę oraz 156-stronicową książkę beletrystyczną „Świątynia Złych Żywiołów" (cena sklepowa 22 zł), której akcja toczy się, podobnie jak akcja gry, w świecie Greyhawk! Bardzo cieszymy się, że wreszcie w nasze ręce trafi choć jedna gra, której pudełko może jednocześnie stanowić ozdobę i służyć do celów obronnych (ech, te słodkie kilogramy).



Soldiers: Heroes of World War 2

PC

Ta produkcja podobno zrywa kask z głowy. W przypadku gier wojennych nie jest to najlepsze określenie... ale trudno się nie zgodzić, że SOLDIERS wygląda pięknie i obiecuje naprawdę sporo. Ukraińcom pracującym dla Codemasters marzy się bowiem – uwaga – taktyczna strategia akcji w czasie rzeczywistym, w trybie TPP. A po ludzku? II wojna światowa, trzy strony konfliktu (Rosjanie, Niemcy i Amerykanie), ponad 30 rozbudowanych misji wzorowanych na wydarzeniach autentycznych i niezwykle realistyczna fizyka pola walki, włącznie z możliwością całkowitego zniszczenia wszystkiego, co widać na ekranie. Do tego doliczyć należy około 100 pojazdów i 25 rodzajów broni, a także perfekcyjną Sztuczną Inteligencję. A gracz? A gracz, niczym w klasycznych RTS'ach, kieruje niewielką drużyną. W dowolnej chwili przechodzi do trybu Direct Control i wciela się w pojedynczego żołnierza. A wówczas strzela, strzela i jeszcze raz strzela.





Star Wars: Republic Commando

PC / Xbox

Commando na usługach Republiki? Arnold po stronie Anakina? A i owszem! REPUBLIC COMMADO to roboczy tytuł nowej strzelaniny FPP/TPP ze świata Gwiezdnych Wojen, w żaden sposób niezwiązanej ze znaną serią JEDI KNIGHT. Napędzany silnikiem Unreala program przedstawi losy żołnierzy jednostki do zadań specjalnych, działających na tyłach wroga w czasie słynnej wojny klonów. Gracz weźmie udział w ponad 20 misjach bojowych i zwiedzi kilka różnych planet, w tym Geonosis. Spotka również postacie znane z kina... pokieruje niewielkim oddziałem! Autorzy programu nie kryją swej fascynacji METROID PRIME i zapowiadają, że ich gra również będzie dynamiczna, a do tego realistyczna aż do bólu. REPUBLIC COMMANDO trafi do sklepów wczesną jesienią.





Podsłuchaliśmy...

Alphademia

Wyciekające wersje alpha to już niemal epidemia. W grudniu w Sieci pojawiły się wczesne „buildy" STALKER: OBLIVION LOST i PAINKILLER, dwóch ciekawie zapowiadających się shooterów FPP. Na początku stycznia można było już ściągnąć WORLD OF WARCRAFT, grę sieciową, której akcja rozgrywa się w znanym wszystkim strategom świecie fantasy. Producenci niezbyt dobrze chronią swe oprogramowanie – tylko czy przypadkiem nie robią tego celowo?

No i co, że gołe tyłki?

Grając w konsolową edycję RAINBOW SIX 3 trafiasz do pomieszczenia, na którego ścianach wiszą plakaty. Można z nich odczytać adres strony WWW... Pewien przedsiębiorczy mieszkaniec Teksasu wykupił ową domenę i założył na niej witrynę pornograficzną. Ubi Soft stwierdziło, że ma to gdzieś – nie ugnie się przed szantażystą.

Ehh, ci muzycy...

Jonathan Davis, lider nu-metalowego zespołu Korn, szykuje własną grę komputerową! W programie POP SCARS będziesz mógł natłuc po ryjach gwiazdy rocka i metalu, takie jak Korn, Limp Bizkit, Staind, Marlin Manson czy Mary J. Blidge. Opcji gry Natalią Kukulską nie przewidziano...

„Kudwa" nadal żyje

Silnik QUAKE 2 w strategii? Tak jest, to możliwe! Grupa fanów serii UFO: ENEMY UKNOWN pracuje obecnie nad turówką UFO: ALIEN INVASION. Gracz pokieruje w niej oddziałami komandosów, którzy stawiają czoła wrogiej rasie kosmitów, infiltrujących od dziesięcioleci Ziemię.

Gangsterka nadal w modzie

Będą kolejne części GTA! Firma Rockstar zarejestrowała znaki towarowe GTA5 i GTA6, a także ogłosiła, iż jeszcze w tym roku wyda GTA: SAN ANDREAS. Tym samym plotka, że następną odsłoną kultowej serii będzie gra SIN CITY, okazała się nieprawdą...

Bardziej eXtra Gra Premiery

Popularna eXtra Gra Premiery przechodzi rewolucję! Firma CD Projekt, wydawca serii, przeanalizował plany wydawnicze zachodnich wydawców i doszedł do wniosku, że aby utrzymać wysoki poziom wydawanych tytułów, należy wydawać je... co trzy miesiące. Nowa eXtraGra pojawi się w połowie marca i zamiast cienkiej gazetki, będzie zawierać 64-stronicową książkę z instrukcją, poradnikiem i wieloma ciekawymi informacjami! Numer będzie zawierał strategię CHICAGO 1930 (nowy program autorów DESPERADOS i ROBIN HOOD). Przy okazji premiery gry firma CD Projekt zorganizowała wielce sympatyczną imprezkę w pubie Prohibicja w Warszawie. Na wejściu każdemu rozdano 50 „zabawkowych" dolarów, które można było pomnożyć grając w ruletkę bądź też po prostu przepić w barze (piwo kosztowało 5$, wódka 10$). Po raz kolejny CD Projekt dowiódł, że jak nikt inny potrafi dogodzić dziennikarskiej braci :-)



Point of Attack 2

PC



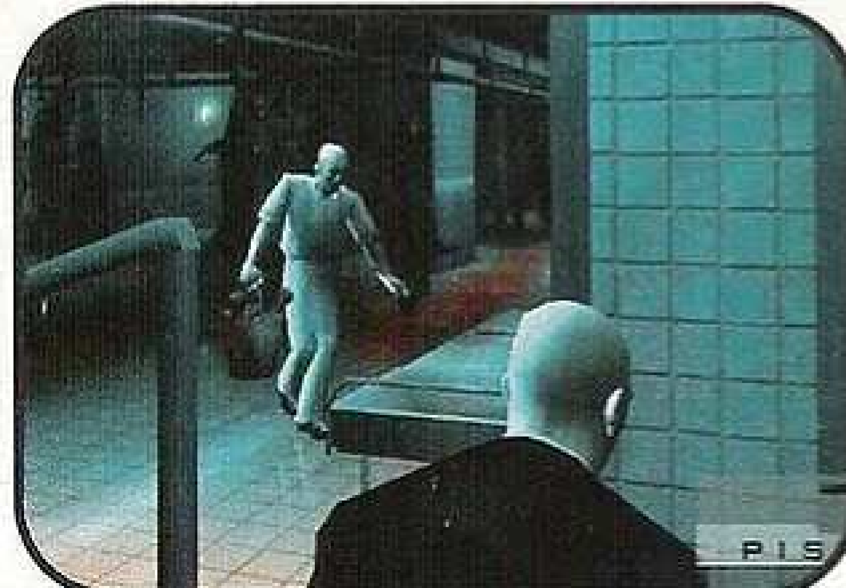
Strategia REAL WAR udowodniła, że współpraca programistów z amerykańskim wojskiem wcale nie musi wyjść grze na dobre. Mimo to firma HPS Simulations wciąż drąży temat. Ich POINT OF ATTACK 2 zostało przygotowane na zlecenie rządu i dopiero później zmodyfikowane tak, by sprostać oczekiwaniom hardcore'owych graczy. Cóż to oznacza? Przede wszystkim bardzo złożoną zabawę w nietypowej, lekko „excellowej" szacie graficznej. Po wtóre, rozgrywkę na poziomie taktycznym (pluton, pojedyncze pojazdy), z uwzględnieniem wsparcia artylerii i możliwością rzucenia do boju okrętów wojennych, śmigłowców czy np. broni chemicznej. W Stanach Zjednoczonych program wywołał sporą burzę, gdyż – obok misji w Korei, Niemczech i w centrum treningowym USA – można w nim przeprowadzić symulację ataku terrorystycznego na niemal dowolny cel. Czyżby wujaszek Osama dostał wreszcie grę dla siebie?



Hitman 3: Contracts

PC / PS2 / XB

Łysy wrócił. Zmężniał, wyrósł, jeszcze bardziej wyłysiał. Nałożył nowe maści na czachę, która błyszczy mu się przy odpowiednim oświetleniu. Cuda? Nie, lepszy silnik i dalsze przygody. Historia płatnego mordercy numer 47 tym razem rozpocznie się w Paryżu. Hitman wpadnie tam w nie lada kłopoty i ciężko ranny, z najwyższym trudem powalczy o życie. Zyska na szczęście nowe umiejętności i nauczy się korzystać z zabójczych broni. Sama gra stanie się znacznie bardziej mroczna i brutalna – akcja przeniesie się m.in. do rzeźni, z której pochodzą pierwsze ujawnione obrazki. Autorzy gry obiecują jednak, że dobrnąć do końca wcale nie będzie tak ciężko jak dotychczas. Ukończenie złożonego wstępu z pewnością zmusi graczy do intensywnego myślenia, lecz później poziom trudności będzie rósł raczej powoli. Premiera programu zapowiadana jest na wiosnę.



TOP-13 LISTA

Miejsce	Tytuł	Platformy	
1	NFS: Underground	PC,PS2,Xbox, GCN	127
2	Diablo 2	PC	008
3	GTA Vice City	PC, PS2	025
4	Gothic 2	PC	060
5	The Sims	PC, PS2	003
6	Warcraft III	PC	010
7	Morrowind	PC, Xbox	034
8	Max Payne 2	PC, PS2	071
9	SW: Knights of the Old...	PC, Xbox	130
10	Neverwinter Nights	PC	014
11	Grand Theft Auto III	PC, PS2	001
12	Medal Of Honor:...	PC	002
13	FIFA 2004	PC, PS2, Xbox	057

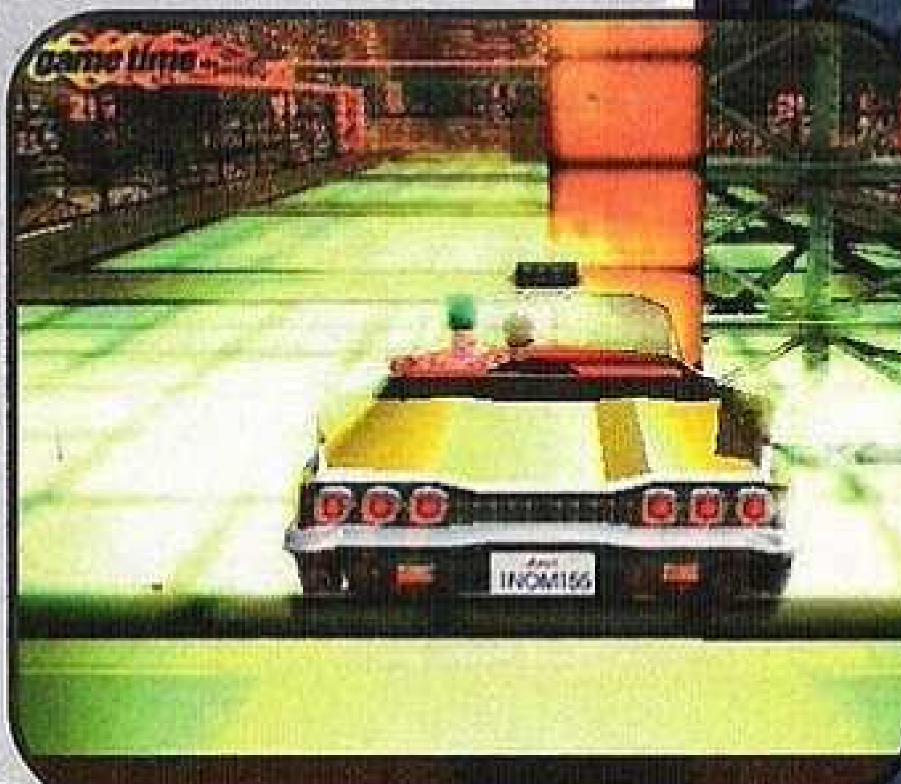
tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; TOP-13: Andrzej „C(w)Jalineczka" Cwalina

PC / XB

Crazy Taxi 3



Strajki taksówkarzy należą już do przeszłości – taksówkarze krążą teraz po swych rodzinnych miastach w poszukiwaniu sprawnych kas fiskalnych i nawet nie myślą o tym, by protestować. W tym samym czasie brytyjskie Empire Interactive przenosi z konsoli Xbox zręcznościówkę zatytułowaną CRAZY TAXI 3. Gracz po raz drugi (sic!) będzie mógł pobawić się w zwariowanego taksówkarza i zająć się przewożeniem pasażerów w możliwie karkolomnym stylu. Za efektowne poślizgi i skoki dostanie od klientów dodatkowe pieniądze, które zamieni później na rozmaitej maści bonusy. W programie znajdzie się 12 kierowców, 12 samochodów, kilkanaście minigierek i trzy duże miasta. Nie będą to jednak wirtualne wersje miejscowości istniejących w rzeczywistości, ale swobodne wariacje na temat Los Angeles, Las Vegas i Nowego Jorku. Grafika w chwili obecnej wygląda nieco konsolowo (niska jakość tekstur, rozmycia, piksele), lecz w ostatecznej wersji wszystko ma być cycuś.



PC / PS2 / XB

Desperados 2



Albo to fasola z bekonem tak śmierdzi, albo wraca moda na western. Polacy z firmy Nawar zapowiedzieli strzelaninę GUNFIGHTER, a w ich ślady popędzili twórcy DESPERADOS. Po ukończeniu prac nad CHICAGO 1930 (strategią w stylu COMMANDOS, opowiadającą o zmaganiach gangsterów z policją w epoce prohibicji) postanowili stworzyć sequel swego największego hitu. Przygotowali nowoczesny trójwymiarowy silnik oraz ponad 10 obszernych lokacji – miasteczka, forty, indiańskie osady, kaniony, stacje kolejowe, kopalnie i wymarłe wioski. Zaprogramowali też 25 misji wymagających skradania się i odwracania uwagi strażników, a także pojedynkowania się w piekącym słońcu. Wątpliwości budzi jedynie możliwość oglądania bohaterów zza ich pleców, niczym w rasowych grach TPP. Czyżby programiści Spellbound planowali zakończyć swój blisko czteroletni romans z miłośnikami strategii i przerzucić się na bardziej wygimnastykowanych fanów akcji? Uroda w miejsce intelektu? Oj, coś pachnie mi to popcornem...

Podsłuchaliśmy...

Policjanci z Miami

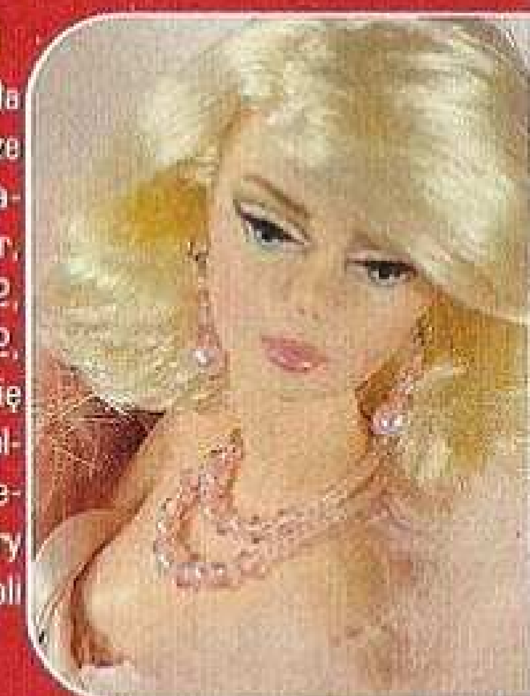
W zeszłym roku firma Davilex wydała samochodową zręcznościówkę KNIGHT RIDER, nawiązującą do jednego z najpopularniejszych seriali z lat 80. W tym roku wyda nie tylko jego drugą część, ale i grę akcji MIAMI VICE. POLICJANCI Z MIAMI będą skradanką TPP z dużą ilością strzelania i szybkiej jazdy samochodem. Zagrają w nią właściciele pecetów oraz konsol PS2 i Xbox.



Chaotyczny CD #2

Nowa pecetowa gra firmy Capcom – CHAOS LEGION – nie działa! Większość osób, które zakupiły ów klon DEVIL MAY CRY, nie może uruchomić programu. Dystrybutor póki co nie skomentował sprawy. Lepiej było poczekać na pirata?

Plany Vivendi



Firma Vivendi ujawniła swoje plany wydawnicze na rok 2004. Obok zapowiedzianych już gier, takich jak HALF-LIFE 2, LARRY 8 i SYBERIA 2, na liście znalazły się dwie nowe pozycje z tolkienowskiego Śródziemia oraz... cztery gry z lalką Barbie w roli głównej. Brrrr!

Bandyci na PC!

Znana wszystkim właścicielom konsol gra TRUE CRIME: STREETS OF L.A. pojawi się także na pecetach! Program trafi do sklepów w tym roku i będzie zawierał rozbudowany tryb multiplayer.

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

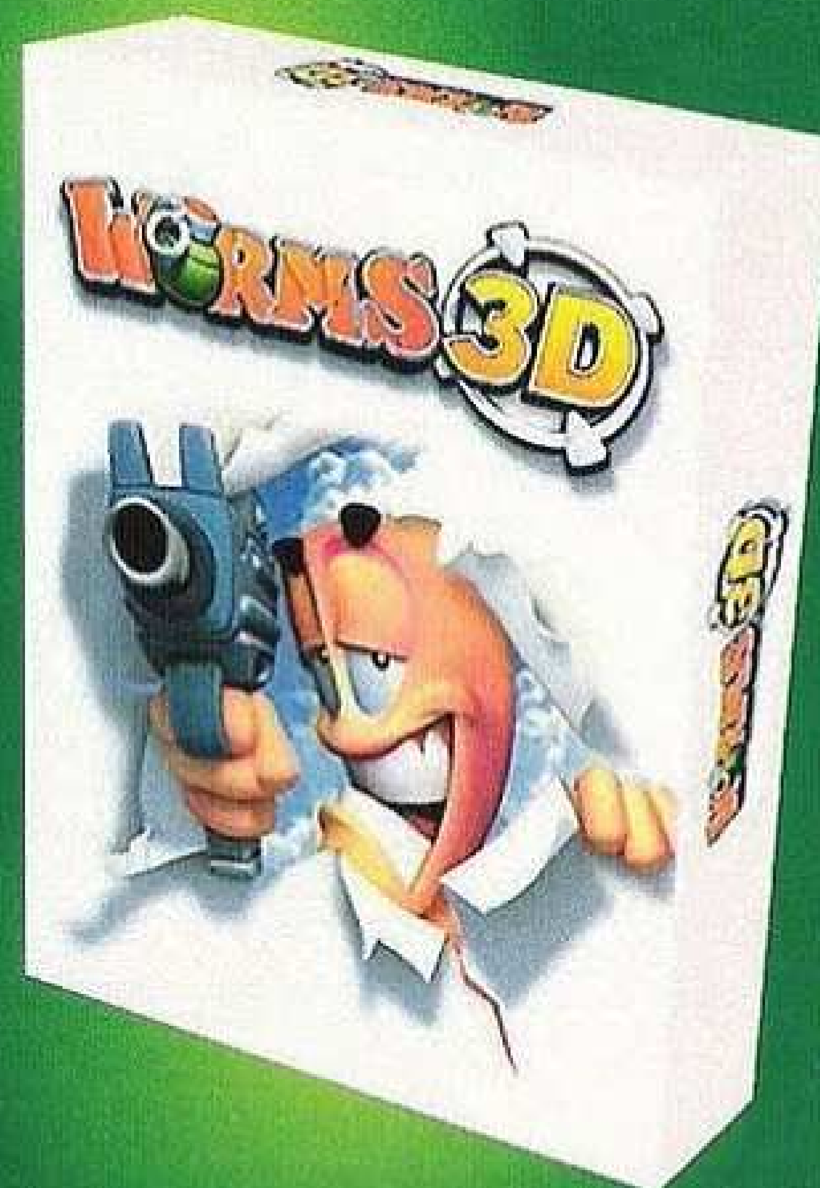
136	Beyond Good & Evil – PC, PS2, GCN, Xbox NEW	045	Ghost Master – PC
104	Baldur's Gate 2 – PC	131	Pro Evolution Soccer 3 – PC, PS2
137	Final Fantasy XI – PC, PS2 NEW	132	LotR: War of the Ring – PC
032	Battlefield 1942 – PC	056	Midnight Club 2 – PC, PS2
055	Etherlords 2 – PC	133	Broken Sword 3 – PC, PS2, Xbox
019	Disciples 2 – PC	134	HP: Quidditch World Cup – PC, PS2, Xbox, GCN, GBA
138	Legacy of Kain: Defiance – PC, PS2, Xbox NEW	141	Space Colony – PC NEW
044	Colin McRae Rally 3 – PC, PS2	142	Armed and Dangerous – PC, Xbox NEW
139	Railroad Tycoon 3 – PC NEW	054	Piraci z Karaibów – PC, Xbox
059	SW: Jedi Knight: Jedi Academy – PC	143	Galactic Civilization – PC NEW
140	The Hobbit – PC, PS2, GCN, Xbox, GBA NEW	012	SW Jedi Knight 2: Jedi Outcast – PC, Xbox, GCN
015	Age of Mythology – PC	125	Prince of Persia – PC, PS2, PSX, Xbox, GCN, GBA
030	Mafia – PC, PS2	009	Tony Hawk's 3 – PC, PS2, GBA, Xbox
005	Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox	073	Call of Duty – PC
031	Medieval: Total War – PC	144	Age of Wonders: Magia Cienia – PC NEW

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. **Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl**

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT



BEYOND GOOD & EVIL™

Chcesz poznać prawdę? Nadeszła twoja szansa! Wraz z ponętną fotoreporterką, świniowatym oraz pewnym błędnym rycerzem rozwikłasz intrygę wszechczasów!

Mało co okazuje się w rzeczywistości tym, czym zdaje się być na początku. Kiedy miesiąc temu rozpływaliśmy się nad RYCERZAMI DAWNEJ REPUBLIKI, sztab developerski pod kierownictwem twórcy serii RAYMAN, Michela Ancela, dokonywał właśnie ostatnich przymiarek do premiery tytułu, który w ciągu ostatnich kilku dni wywrócił moje życie do góry nogami. BEYOND GOOD & EVIL to prawdziwe arcydzieło, podręcznikowe wręcz połączenie elementów przygody i akcji. Możesz już śmiało przystąpić do gry – nawet teraz, gdy w zasadzie nic jeszcze o tym tytule nie przeczytałeś. Najnowsze dzieło Michela Ancela wciągnie cię już od pierwszych sekund opowieści i nie pozwoli odejść od monitora, dopóki nie rozwikłasz całej intrygi. Zapewniam, że tak się stanie – chociaż gra może sprawiać wrażenie banalnej i cukierkowej. Koniec końców, dostępna jest przecież dla wszystkich, którzy skończyli siedem lat. Ale – mało co okazuje się w rzeczywistości tym, czym zdaje się być na początku.

1984 (REMIX)

Miejscem akcji BEYOND GOOD & EVIL (BG&E) jest Hillys – całkowicie bajkowy, poprzecinany nitkami rzek i kanałów świat wzorowany częściowo na współczesnej Wenecji, a częściowo na fantastycznej planecie Naboo. Życie płynie tu w gruncie rzeczy spokojnie – zamieszkujące Hillys człekokształtne zwierzątka słyną ze swojego pokojowego i raczej imprezowego nastawienia. W przypadku świata Hillys można by mówić nawet o swego rodzaju idylli, gdyby nie dwie sprawy. Po pierwsze, z przerażającą regularnością planetę najeżdżają potwory z innego świata. Właściwie „najazd" nie jest tu odpowiednim określeniem, jako że Obcy to po prostu występujące w stadach krwiożercze bestie – DomZy. Z kosmitami walczą z kolei zakuci w megalityczne zbroje Alpha Sections – stacjonujący w Hillys żołnierze. I tu dochodzimy do „po drugie". Wskutek obecności obcych wojsk, Hillys coraz bardziej zaczyna przypominać świat rodem z Orwella – pośród malowniczych wzgórz ukryte zostały fabryki śmierci, z wszechobecnych telebi-

Rekinowaty ewidentnie coś przed nami ukrywa. Czyżby tajny kod?

W życiu liczą się też te drobne przyjemności, jak zakupy


DomZy są silne i wredne. Nie mają jednak szans w starciu z Jade



Świat Hillys oszałamia kolorowymi neonami i błyszczącymi światłami


Walki są opłacalne – z poległych wrogów wypadają cenne kryształy

mów przemawiają opancerzeni generałowie, a żołnierze dzień i noc patrolują ulice.

A to znaczy, że coś jest nie w porządku. Pamiętając o tym, dodajmy, że w Hillys funkcjonuje także podziemna opozycja, czyli organizacja Iris Network. Przywódcy ugrupowania są przeświadczeni o wielkim spisku Alpha Sections – o tym, że korporacja ta ma na celu zdominowanie niedawnej Arkadii.

W tym miejscu warto przerwać, aby zająć się główną bohaterką opowieści – reporterką imieniem Jade. Kiedy ją poznajesz, prowadzi wraz ze swym wujem – człekokształtnym knurem, Pey'jem – przytułek dla bezdomnych dzieci w lokalnej latarni morskiej. Zaatakowana przed swoim domem przez DomZy, Jade postanawia rozwikłać powód kolejnych napadów kosmitów. Zbieg okoliczności powoduje, że poznaje też aktywistów z Iris Network. W ten sposób z matki dzieciom Jade przekształca się w wojowniczą reporterkę na tropie największej intrygi jej świata.

Ogród zwany Eden

Jak zostało powiedziane na początku, BG&E jest grą z pogranicza akcji i przygody. W tym konkretnym wypadku oznacza to wciągającą historię z mnóstwem zwrotów akcji, szereg zapierających dech w piersiach pościgów, pojedynków i batalii, a wszystko to podane w najwspanialszy sposób, jaki tylko możesz sobie wymarzyć. Akcja rozpoczyna się w sekundę po zakończeniu efektownego wprowadzenia i trzeba przyznać, że nie pozwala głębiej odetchnąć aż do końca.

Michel Ancel jest geniuszem. Kierowani przez niego developerzy przygotowali w zasadzie niekończący się ciąg atrakcji. Będziesz musiał nauczyć się kierować poduszkowcem i udoskonalać go, będziesz walczyć z Obcymi, weźmiesz udział w szaleńczych wyścigach, będziesz mógł skradać się i robić zdjęcia. Na rozwiązanie czeka całe mnóstwo zagadek, a poza tym nastaw się na ciekawe dialogi, włamywanie się do systemów bezpieczeństwa oraz kręcenie się po miejscach, po których kręcenie się jest z reguły surowo zakazane (pod groźbą śmierci w niewypowiedzianych mękach, oczywiście). A to tylko wierzchołek góry lodowej.

Absolutnie niesamowite jest zaś w tym wszystkim to, że BG&E nie pozwala się nudzić. Kolejne atrakcje są odpowiednio dozowane, tak więc nie czujesz ani przesytu, ani nie masz poczucia zagubienia. W wielu sytuacjach gra zdaje się wręcz prowadzić cię za rękę, chociaż oczywiście zdarzą się też wyzwania gotowe skruszyć największych twardzieli. Ale to nie tak, że powinieneś nastawiać się na olbrzymi wysiłek intelektualny czy połamane palce. Rozwiązania – gdy już na nie wpadniesz – są z reguły zabójczo proste. Miłe jest też to, że właściwie każda kolejna komnata BG&E wymaga przynajmniej chwili pomyślunku. W wielu przypadkach pomocny okazuje się też jeden z towarzyszy Jade. Warto bowiem wspomnieć, że przez większość czasu w misjach pomagać będą ci: człekokształtny knur lub pewien zakuty łeb z Iris Network (w sprawie szczegółów zapraszam do odpowiedniej ramki).

Chociaż trzon rozgrywki stanowią tu zagadki i element skradania się, w BG&E stoczysz wiele efektownych pojedynków. W większości przypadków będziesz ścierać się z wielkimi i szkaradnymi bestiami. Co ciekawe, każdy z obecnych w grze potworów ma ściśle określoną przynależność gatunkową oraz łacińską nazwę (to oczywiście szczegół, ale bardzo przyjemny). W interakcjach z twardogłowymi wrogami Jade pomaga sobie stalowym kijem o płonących końcach oraz przedziwną rękawicą, z której można wystrzeliwać śmiercionośne dyski. Jade skacze, tłucze, siecze, odskakuje i w ogóle porusza się z wielką gracją – z reguły w przeciwieństwie do pokracznych lub olbrzymich przeciwników. Oczywiście, twoi towarzysze walczą ramię w ramię z tobą. Czasem zaś ich zdolności specjalne są wręcz nieocenione.

(Re)prezentacja

Wygląd świata BG&E nie ma sobie równych. Naprawdę. Nie wierzysz? Hmm... No pewnie, są gry które działają lepiej w wyż- →

Podczas prac nad tą grą nie krzywdzono zwierząt!

Obrazki na papierze

O fotografii w dzisiejszym tego słowa znaczeniu świat usłyszał w 1839 roku. Wtedy to nowy termin został umieszczony w encyklopedii. Ojcem fotografii okrzyknięto Francuza, L.J.M. Daguerre'a, choć podobne wyniki kilka lat wcześniej otrzymał Anglik, W.H.F. Talbot. Niestety, nie było wtedy maili i zanim wieść o tym dotarła do Europy, całą śmietankę (i niezłą kasę) spił Daguerre...

Fotografia oznacza dziedzinę sztuki i techniki zajmującą się rejestrowaniem obrazów przedmiotów rzeczywistych na materiałach światłoczułych (np. kliszach, które kupujesz w sklepie). Do wykonywania zdjęć korzysta się z reguły z aparatów fotograficznych, chociaż nie są one do tego absolutnie konieczne – obraz można uzyskać dzięki naświetleniu materiału światłoczułego, na którym ułożono jakiś przedmiot (technika ta to luksografia). Pierwszy aparat foto nazywał się camera obscura – było to drewniane pudełko z otworkiem...





„Najnowsze wieści z frontu walki z DomZami mamy na wyłączność!"

Życie w Latarni było dla Jade sielanką – oczywiście, do czasu poznania rebeliantów z Iris Network

szych rozdzielczościach i mają jeszcze więcej lustrzanych powierzchni, ale nie znam żadnej innej, w której elementy składowe prezentacji tak doskonale by ze sobą współgrały.

Zacznijmy od głównej bohaterki. Przyznam szczerze, że nie widziałem równie przekonującej komputerowej kreacji od czasów tej wirtualnej aktorki stworzonej w laboratoriach Square („Final Fantasy: Spirits Within" lub „Animatrix: Ostatni lot Ozyrysa"). Jade przepięknie się uśmiecha, w obliczu zagrożenia naprawdę się boi, zaś podczas sekwencji bardziej, że tak powiem, ckliwych, z jej twarzy bije wszystko co najlepsze. Mówiąc krótko, dziewucha jest urocza. Do tego bardzo sprawnie się porusza! Inna sprawa, że w wielu przypadkach robi to całkowicie niezależnie od gracza. To prawda, że możesz decydować o kierunku jej biegu i o tym, jakiego przełącznika użyje, kogo zaatakuje lub gdzie się schowa, lecz Jade sama wie, kiedy ma np. przeskoczyć bezdenną rozpadlinę i uchwycić się półki po drugiej stronie. Na szczęście, te reżyserowane zachowania pojawią się rzadko i nie irytują. Z czasem dochodzi się do wniosku, że tak jest nawet wygodniej.

Równie satysfakcjonująco zrealizowano modele pozostałych postaci, chociaż oczywiście nie są one aż tak szczegółowo animowane jak sama Jade. Nie znaczy to jednak, że na ekranie widać biedę. Tak naprawdę to trudno oprzeć się wrażeniu, że bierzesz udział w wysokobudżetowej kreskówce. Wszystko jest tutaj jakoś tak trochę powykrzywiane – i tyczy się to zarówno postaci, jak i świata, w którym żyją. Elementy gry – poza Jade – wyglądają trochę tak, jakby przy BG&E zatrudnieni zostali graficy od RAYMANA albo DAY OF THE TENTACLE. Przynajmniej w kilku miejscach powinieneś się też uśmiechnąć – jak np. podczas wizyt u prowadzących warsztat rasta-nosorożców. Grafika tej gry błyszczy jeszcze w wielu innych momentach. Na temat tego, jak pięknie symulowane jest tutaj pływanie po spokojnym akwenie, mógłbym opowiadać godzinami i wciąż byłoby mi mało. Tak plenery, jak i wnętrza są bardzo klimatyczne, obfitują też w cieszące oko szczegóły. Poczynające po latarni morskiej sierotki są odpowiednio słodkie, zaś DomZy są rzeczywiście straszliwe i pokraczne. Grafika BG&E to także mistrzowska animacji bohaterów oraz umiejętne (czytaj: wyważone) operowanie tymi wszystkimi atrak-

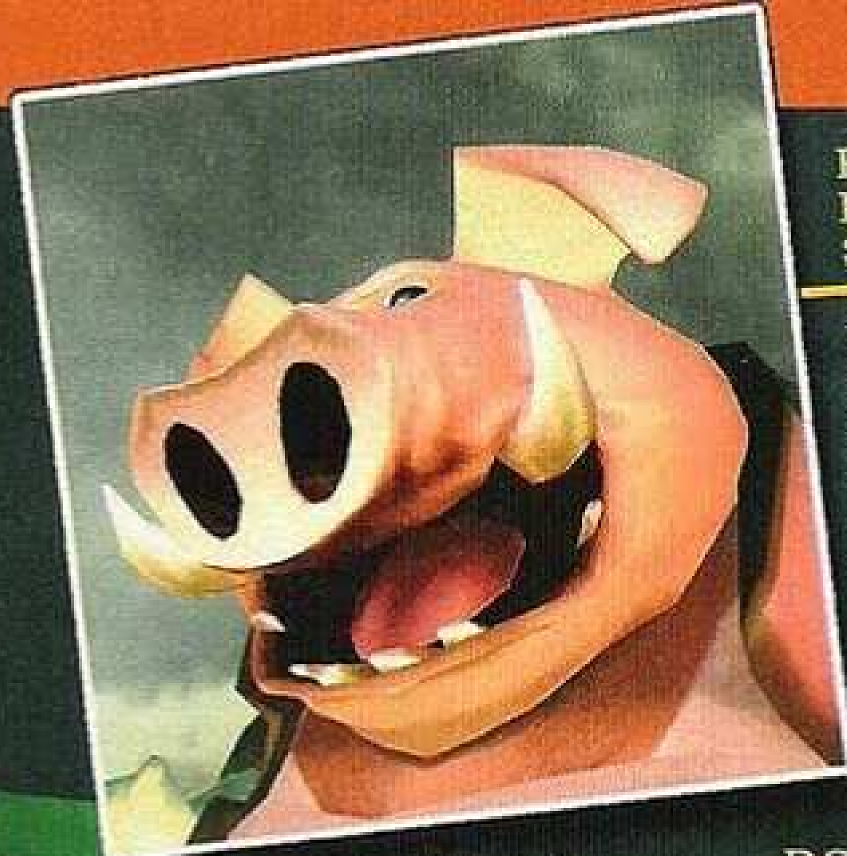
Co warto pstrykać?

Poniżej znajdziesz listę gatunków, jakie możesz spotkać na Hillys. Nie bez znaczenia jest także kolumna, w której zawarte zostały ceny, jakich możesz za kolejne fotografie zażądać... Ponieważ tabelka jest dość długa, jej kompletną wersję znajdziesz na stronie 66!

Homo Sapiens – człowiek, występuje właściwie wszędzie	150un
Capra Sapien – sierotka z twarzą kozy	350un
Dipneustes Trilineatus – rybka pływająca w hangarze Latarni	400un
Teratosaurus Imperator – glistopodobny boss DomZów (garaż Mammago)	2000un
Musca Saprophagia – muchy, co latają po całej okolicy	150un
Anemonia Mutabilis – wielkie, fioletowe purchle w lochach	500un


Czasem lepiej w ogóle się nie pokazywać aniżeli zrobić coś bardzo głupiego

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński



PEY'J, 50 lat
Broń: Przecinak
Sprzęt: Odrzutowe buty

Wujek Pey'j to jeden z tych typów, o których mówią, że noszą serce na dłoni (i nie chodzi mi tu o żadną makabrę!). Jest uczynny, pomocny i stara się uchronić Jade przed wszelkim niebezpieczeństwem. Ten człekokształtny knur zdecydowanie lepiej naprawia różnego rodzaju silniki aniżeli wywija bronią.

Odrzutowe buty pozwolą ci wyratować się z niejednej opresji – za ich pomocą można bowiem ogłuszać przeciwników, a nawet zatrząść ziemią w posadach!

JADE, 20 lat
Broń: Kij Dai-jo
Sprzęt: Aparat fotograficzny, miotacz dysków

Wskutek ataku DomZów Jade została sierotą. Teraz prowadzi przytułek dla bezdomnych dzieci. Gdy nie zajmuje się sierotkami, staje się jedną z najbardziej dociekliwych reporterek świata Hillys.

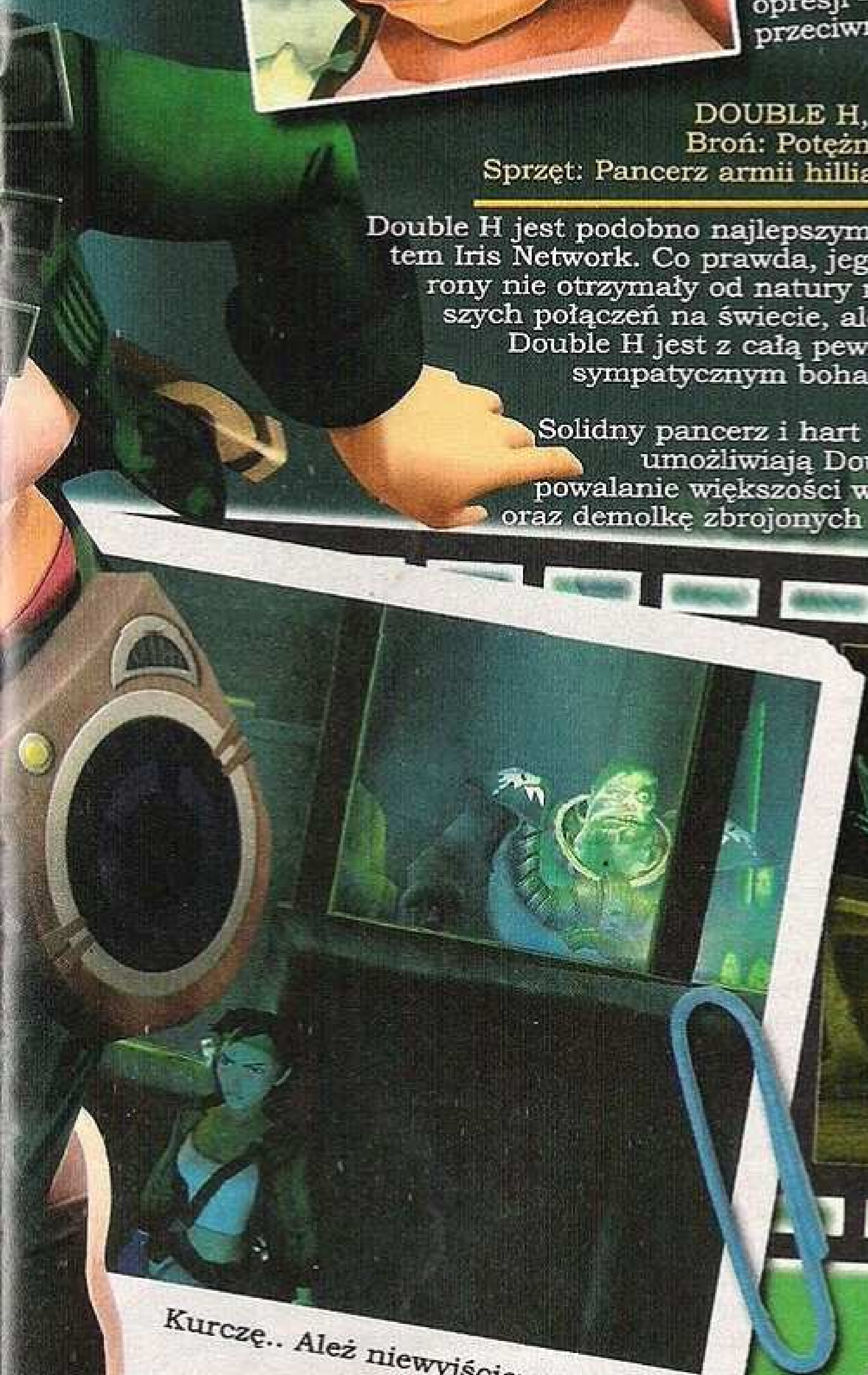
Dzierżony przez Jade kij Dai-jo jest idealnym argumentem podczas spotkań z DomZami. Moc kija można podładować, przytrzymując lewy klawisz myszy!



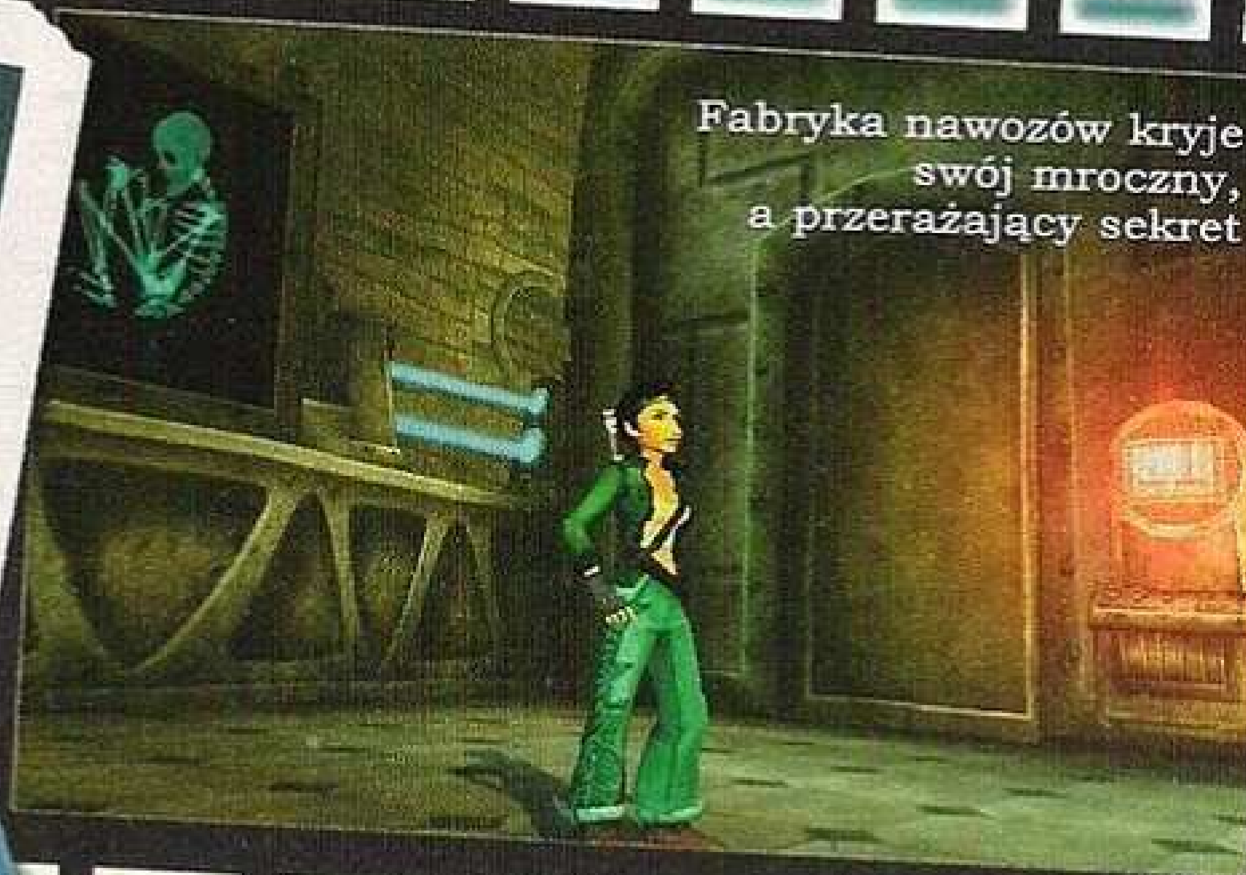
DOUBLE H, 36 lat
Broń: Potężny młot
Sprzęt: Pancerz armii hilliańskiej

Double H jest podobno najlepszym agentem Iris Network. Co prawda, jego neurony nie otrzymały od natury najlepszych połączeń na świecie, ale za to Double H jest z całą pewnością sympatycznym bohaterem.

Solidny pancerz i hart ducha umożliwiają Double H powalanie większości wrogów oraz demolkę zbrojonych drzwi.



Kurczę.. Ależ niewyjściowy koleżka!



Fabryka nawozów kryje swój mroczny, a przerażający sekret



Wielki Brat patrzy!

cjami, które umożliwiają najnowsze karty graficzne – że wspomnę tu tylko o technice motion blur.

Żeby utrzymać entuzjastyczny klimat, parę słów o dźwięku. Także w tej kategorii możesz przyznać BG&E platynowego ananasa CLICKA! Aktorzy wczuli się w swoje role, dzięki czemu bohaterowie gry – nawet ci o najdziwniejszych facjatach – wypadają bardzo przekonująco. Do tego pełna gama ambientów, takich jak plusk fal, szum silników czy piszczenie szczurów i ścieżka dźwiękowa, która aż prosi się o samodzielne wydawnictwo. Fajnym motywem jest też to, że tło muzyczne podczas walk radykalnie się zmienia, kiedy Jade znajdzie się w krytycznym stanie.

Zapisane na kliszy

Z racji uprawianego zawodu, Jade natrzaska podczas BG&E multum zdjęć. Tak naprawdę, w grze należy fotografować wszystko, co zdradza jakiekolwiek oznaki życia. Za fotografowanie przedstawicieli lokalnej fauny Jade czesze klops, który z kolei niezbędny jest do przeprowadzania transakcji, tj. kupowania przeróżnych napojów, dopalaczy oraz udoskonaleń. Aparat Jade przyda się także do fotografowania strzegących dostępu zamków. Gotowe zdjęcie (mowa o aparacie cyfrowym, więc wszystko odbywa się w przeciągu kilku sekund) jest przesyłane do kwatery głównej rebeliantów, skąd otrzymujesz odpowiedni kod dostępu. Aparat okaże się też niezbędny do uwolnienia niszczącej mocy broni dystansowej – tej rękawicy od dysków, o której pisałem wcześniej.



Chociaż motyw fotografowania pojawił się już w niektórych grach (np. MGS2), w BG&E wypada bardzo naturalnie. Zresztą, cykanie kolejnych zdjęć ma tutaj spory sens – poza hajsem, możesz zdobyć w ten sposób np. perły, które są jedynym środkiem płatniczym na lokalnym czarnym rynku.

10.000 słów

BEYOND GOOD & EVIL jest w stanie zapewnić dziesięć do piętnastu godzin bardzo fajnej zabawy, podczas której nie będziesz się nudził – właściwie przez cały czas robisz tutaj coś nowego, a co najważniejsze, coś fajnego. Jeżeli zdecydujesz się na tę przygodę, przynajmniej dwa wieczory zmagań z korporacyjną konspiracją masz zapewnione. Będziesz musiał wykazać się sprytem, przebiegłością oraz umiejętnością abstrakcyjnego myślenia. Nie raz i nie dwa powodzenie przygody zależeć będzie od twojej sprawności manualnej. Ale gdybyś miał polec w boju, nie masz się czego bać. Gra przeniesie cię bowiem w ostatni moment przygody.

Tak zatem, nie będziesz wściekał się na widok kolejnego „game over". Co więcej, nawet ekran wczytywania kolejnej porcji zabawy nie pojawia się tutaj zbyt często – z reguły jest bowiem sprytnie zakamuflowany zapierającym dech w piersiach przerywnikiem. A więc, czyżby gra doskonała? Z całą pewnością możemy mówić o arcydziele, w które po prostu wypada zagrać. Jeżeli zaś miałbym już koniecznie wskazać jakieś błędy developerów, mógłbym przyczepić się do długości gry. Piętnaście godzin to zdecydowanie za mało. Ja chcę więcej! Znacznie więcej!!

Beyond Good & Evil — **5+**

Przygodówka / Akcja

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium 700 MHz, 32 MB 3D, 128 MB RAM, 2.2 GB HDD
- cena 119.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2, GCN, Xbox
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Ubi Soft / Cenega Polska**
- www.beyondgoodevil.com

+ Wciągająca historia, intrygujące zagadki, ciekawe postacie...

– Wszystko OK, ale czemu gra jest tak krótka?

Grafika	Dźwięk	Frajda
5+	5+	6

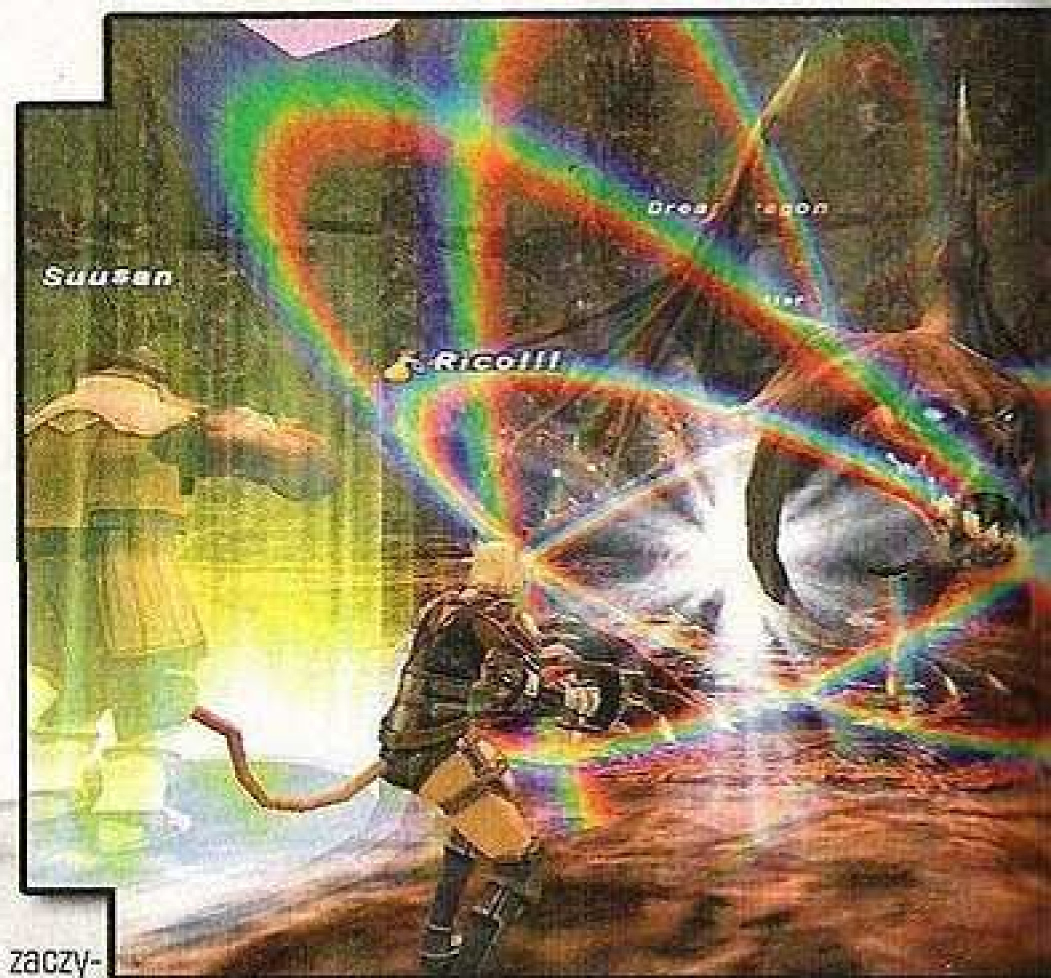
Ponętna reporterka na tropie intrygi. Ta gra wciągnie cię niczym koło roweru sznurowadło. Minimum dwie nocki masz z głowy...





Syntezowanie przedmiotów zajmuje dużo czasu, ale nieźle wygląda

FINAL FANTASY® XI ONLINE



Ponad 1.000.000 mieszkańców w Vana'Diel... Ty także możesz do nich dołączyć, jeśli co miesiąc wysupłasz niecałe 13 bugsów!

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

Jedenasta odsłona FINAL FANTASY zasadniczo różni się od swoich poprzedniczek – akcja gry przeniosła się do Internetu. Dzięki temu tysiące graczy mogą razem przeżywać niesamowite przygody. Te zaczynają się klasycznie i bez szczególnych fajerwerków, ale zapewniam, że fabuła gry w miarę rozwoju akcji okaże się całkiem rozbudowana.

W 863 roku Ery Kryształu w krainie Vana'Diel wybuchła wielka wojna. Mroczny Lord i jego horda bestii rozpoczęli walkę przeciwko oświeconym rasom. Ponieważ czarna godzina właśnie wybiła, cztery najpotężniejsze państwa – Królestwo San D'oria, Republika Bastok, Federacja Windurst oraz Wielkie Księstwo Jeuno – zjednoczyły się pod wspólnym sztandarem. Całą krainę ogarnęła wojenna zawierucha, a zapotrzebowanie na bohaterów gwałtownie wzrosło.

Zrób sobie bohatera



Podczas kreacji herosa należy wybrać rasę, płeć, twarz, kolor włosów, wzrost oraz profesję. **Początkowo możesz zostać jedynie wojownikiem, mnichem, białym magiem, czarnym magiem, czerwonym magiem bądź złodziejem.** Wprawdzie w grze nie uświadczysz więcej niż podstawowe 5 ras, ale na późniejszym etapie rozgrywki możesz przekwalifikować się na jedną z zaawansowanych profesji, np. barda, paladyna, łowcę albo dragona. W tym celu należy najpierw spełnić szereg wymagań. Na przykład, by zostać paladynem, musisz najpierw uzyskać co najmniej 30 poziom wojownika oraz 15 mnicha. Całość została dość sprytnie zaprojektowana, szczególnie że w nowym fachu musisz zaczynać od zera. Ciekawym rozwiązaniem jest też możliwość zmiany profesji, kiedy tylko masz na to ochotę. W ten sposób możesz jedną postacią wyszaleć się jako wojownik, mag czy złodziej.

Kolejnym urozmaiceniem jest „subjob", czyli drugorzędne zajęcie. Polega to na korzystaniu z dwóch profesji jednocześnie. Z podstawowej korzystasz w 100%, tak jakby nic się nie zmieniło, a z dodatkowej maksymalnie do połowy potencjału podstawowej. Tak więc, mając 32 poziom wojownika, możesz używać umiejętności do 16 poziomu złodzieja.

Pomimo iż jestem zwolennikiem otwartego systemu umiejętności, oparty na poziomach rozwój postaci w FFXI nie sprawił mi kłopotów. Co najważniejsze, w postaci nie da się nic „zepsuć", ponieważ punkty atrybutów są rozdzielane automatycznie. Twoim zadaniem jest dobrać odpowiedni sprzęt, zaklęcia oraz nauczyć się korzystać z dostępnych umiejętności. Maksymalny poziom bohatera to 75. Najprawdopodobniej ta ilość zostanie zwiększona wraz z kolejnymi rozszerzeniami, których nie powinno zabraknąć.

Skąd i za ile

FFXI na razie ukazało się wyłącznie w Ameryce Północnej oraz w Japonii, jednak nie oznacza to, iż gra z Europy nie jest możliwa. Najpierw należy zakupić pudełko z grą oraz kodami niezbędnymi do założenia nowego konta. Można tego dokonać w wybranych sklepach internetowych (zwróć uwagę, iż nie wszystkie wysyłają swoje towary do Polski). Jednym ze sprawdzonych jest http://www.interactcd.com/. Umożliwia on również wysyłkę samych kodów w formie elektronicznej – zanim zdecydujesz się na taką opcję, upewnij się, iż masz dostęp do niezbędnego oprogramowania (5 CD).



Gry z gatunku MMORPG najczęściej wymagają miesięcznej opłaty za możliwość korzystania z potężnych serwerów firmy SQUARE ENIX. FFXI nie odbiega od tej reguły. Tu co miesiąc zapłacisz $12.95 plus $1 za każdą postać powyżej jednej. Na szczęście, koszt pierwszego miesiąca został wliczony w cenę gry. System akceptuje karty kredytowe oraz niektóre karty służące do opłat w Necie.



Podczas długich przygód poznasz wiele niewiast, niestety z niektórymi ciężko się dogadać ^-^





Quest na prawo jazdy na chocobo trwa aż 6 godzin, ale naprawdę warto!



Kupą panowie!

FFXI to gra oparta na współdziałaniu. Zabicie większości potworów oraz wykonanie pokaźnej ilości zadań wymaga udziału grupy bohaterów. Samotna walka jest albo ryzykowna, albo nieopłacalna czasowo. Dlatego gracze łączą się w grupy. Te składają się maksymalnie z 6 uczestników. Grupy można łączyć w sojusze – razem do 18 graczy współpracujących ze sobą. Taki ruch ze strony twórców jest całkiem racjonalny, gdyż to właśnie obecność innych ludzi powoduje, że gry online są tak emocjonujące.

Zebranie grupy podróżników o podobnym poziomie doświadczenia oraz stosowych profesjach często zajmuje dużo czasu – nawet kilkadziesiąt minut. Sprawia to, że FFXI jest ogromnie czasochłonne. Jeśli masz tylko godzinę czasu, to zamiast szukać drużyny, lepiej zająć się innymi zadaniami. Sytuacji nie poprawiają duże odległości pomiędzy krainami. Dojście ze stolicy własnego królestwa do wybranego miejsca często zajmuje kilkanaście albo więcej minut. Z pomocą przychodzą specjalne środki transportu: chocobo, statki, tunele, pojazdy powietrzne, zaklęcia teleportacji. Wszystkie kosztują i mają określone wymagania – zanim się je spełni, trzeba się nabiegać.

System walki FFXI nieco różni się od utartego już schematu z serii FF. Nie ma podziału na tury – wszystko dzieje się na „żywca". Praktycznie bez przerwy należy śledzić walkę i stosownie ingerować, rzucając zaklęcia, korzystając ze specjalnych umiejętności czy uruchamiając moce. Walka w grupie wymaga odpowiedzialności za powierzoną ci rolę. Jeśli słabo będziesz się przykładał, następnym razem inni nie zechcą być z tobą w drużynie.

Hej, ty! Czy ja cię już nie zabiłem?

Świat Vana'Diel jest niezwykle bogaty i pełen życia. Jedyny element, który kuleje, to zróżnicowanie przeciwników. Twórcy wielokrotnie wykorzystali te same modele potworów, jedynie zmieniając nazwę oraz poziom kreatury. Nie jest to jakiś drastyczny minus, ale dość szybko można się znudzić, walcząc od wielu dni z identycznie wyglądającymi przeciwnikami. Jednym z największych atutów FFXI jest za to doskonała odporność gry na lagi (opóźnienia). Efekty czkania i całkowitego zatrzymania się akcji praktycznie nie występują, za co twórcom FFXI należą się brawa.

Ulubieńcy najbardziej emocjonującego elementu MMORPG, jakim jest PvP (Player versus Player), czyli walki między graczami, będą rozczarowani. FFXI na razie nie oferuje żadnej formy bezpośredniej rywalizacji. Na pocieszenie mogę napisać, iż PvP jest już w planach.

System komunikacji wewnątrz gry jest rozbudowany. Możesz krzyczeć, nawiąć do wybranej osoby, rozmawiać w gildii czy też na poziomie drużyny. Częściowo rekompensuje to brak możliwości uruchomienia gry w okienku. W efekcie odpada opcja wspomagania się popularnymi komunikatorami sieciowymi jak Gadu-Gadu czy Tlen.

Oprawa audiowizualna FFXI prezentuje się wyśmienicie. Muzyka ma typowo FINAL'owy klimat. Grafika to przykład wysoce zaawansowanego systemu 3D. Zadziwiające, iż FFXI ustrzegła się setek namolnych błędów, które spędzają sen z powiek twórcom innych MMORPG'ów. Efekt zacinania czy niekonsekwencje w świecie gry są marginalne.

FFXI to gra wyjątkowo udana. Mogę ją polecić wszystkim fanom serii FF oraz gatunku RPG. Czy jednak jest warta miesięcznej opłaty? Ja uważam, że tak.

Rasy w FF



Elvaan

Odpowiednik elfów w świecie Vana'Diel. W przeciwieństwie do utartego stereotypu, nie są one najlepszymi łucznikami w grze. Dysponują dużą siłą fizyczną i jednocześnie sprawnym umysłem – w efekcie potrafią skutecznie walczyć oraz leczyć.



Tarutaru

Najmniejsza wzrostem, największa duchem i jednocześnie najinteligentniejsza rasa w FF. Doskonały materiał na białego bądź czarnego maga. Pomimo swych niewielkich rozmiarów Tarutaru są wyjątkowo przydatni na polu bitwy, aczkolwiek najczęściej unikają walki w pierwszym szeregu.



Hume

Innymi słowy, rasa ludzi. Nie wyróżniają się niczym szczególnym. Są średni w każdej z profesji, co jednocześnie czyni ich najbardziej uniwersalną rasą. Jeśli nie jesteś pewien, kim chcesz zostać, to powinieneś wybrać Hume.



Mithra

Kocia rasa, składająca się wyłącznie z osobników płci żeńskiej. Charakteryzuje je fikuśny ogon oraz drobne elementy elfickie. Doskonale sprawdzają się w profesjach wymagających zręczności oraz zwinnych pazurków. Bardzo lubiana rasa, również ze względu na swój atrakcyjny wygląd.



Galka

Galka są ogromni, pełni życia oraz silni – idealny materiał na wojownika. Co ciekawe, możesz się wcielić jedynie w osobnika płci męskiej (odwrotnie niż Mithra). Tężyzna fizyczna niczym u niedźwiedzia budzi respekt na polu bitwy. W świecie Vana'Diel Galka dominują w górzystej republice Bastok.

Nasi w FF...

Większość Polaków gra na serwerze Ramuh w królestwie Bastok, gdzie założyliśmy polską „gildię". Z wszelkimi pytaniami oraz w poszukiwaniu informacji warto udać się na stronę http://mmorpg.pl do działu FINAL FANTASY XI.

Final Fantasy XI: Online

5

MMORPG

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 4.5 GB HDD, Internet

cena 49.95$

- **Gra na platformy:** PC, PS2
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Square Enix / brak polskiego dystrybutora**
- www.playonline.com/ff11us

+	–
Rozbudowany, piękny świat, odporność na lagi, grywalność	Brak PvP, brak możliwości rozbudowy domów, czasochłonna

Grafika 5 · Dźwięk 5 · Frajda 5+

Jeśli jesteś w stanie zaakceptować fakt, że **za granie płacisz co miesiąc,** to nie zastanawiaj się dłużej. Dołącz się!

Hordes of the Underdark

Za drugim razem jest nieco lepiej. Pierwszy oficjalny dodatek, SHADOWS OF UNDRENTIDE, przyniósł nowy scenariusz, który, mimo że momentami kulał, oferował przygodę znacznie ciekawszą niż historia z podstawki. Nie żeby jakiś full wypas, ale wreszcie dało się pograć bez specjalnej odrazy. Z przygodą zawartą w HORDES OF UNDERWORLD jest podobnie. Gracze nastawieni na singla powinni spodziewać się stosunkowo krótkiej (kilkanaście godzin), intensywnej i naturalnie bardzo krwawej przygody. Tym razem bardachę uskutecznisz w jednym z najwspanialszych miast Faerunu – Waterdeep.


Do Waterdeep ściągnęły tłumy bohaterów. I jak tu się lansować w takich warunkach?

Zobaczyć Neverwinter i umrzeć. Raz już umarłem. Z nudów, niestety

Na mieszkańców tego spokojnego miasta pada blady strach. **Czające się głęboko pod ziemią złe moce dają o sobie znać.** Pod Waterdeep bowiem rozciąga się ogromny loch, podziemie zwane Undermountain, wybudowane dawno temu przez szalonego maga. Na zuchwalców, którzy wiedzeni chciwością odważą się zejść na dół, czekają krwiożercze bestie. Nie to jednak martwi mieszkańców Waterdeep. Jeszcze niżej, pod prastarymi podziemiami, znajduje się Underdark – siedlisko mrocznych elfów. I to one zaczęły stanowić główny problem Waterdeep, siejąc grozę i terror na ulicach miasta. Jak można się spodziewać, to ty we własnej osobie musisz coś z tym zrobić. Naturalnie tropiąc niesforne elfy, trafiasz na trop nielichej intrygi. **Niestety, scenariusz do oskarowych zdecydowanie nie należy, do czego zresztą seria zdążyła nas już przyzwyczaić.** Mimo to katowanie mrocznych elfów i innych pokrak, panoszących się w Waterdeep i okolicach, potrafi wciągnąć. Może dlatego, że tym razem walka jest dużo bardziej widowiskowa – kampania przeznaczona jest dla wysokopoziomowych rębajłów, kuglarzy i innych szarlatanów. Grę możesz kontynuować starym bohaterem, możesz też przejąć kontrolę nad jednym z gotowych awanturników.



Co jeszcze zawiera HORDES OF THE UNDERDARK? Wszystko, czego mógłbyś się spodziewać i nic poza tym. Są więc nowe bronie, gadżety i przedmioty magiczne, są bestie na tyle niebezpieczne, by utrzeć nosa twoim przypakowanym hirołsom, są nowe klasy postaci itd. **Można teraz korzystać z usług aż dwóch pomagierów – owocuje to jeszcze większą zadymą i możliwością kreowania bardziej wyspecjalizowanych postaci.** Niestety, nadal masz bardzo ograniczoną kontrolę nad poczynaniami towarzyszy, co może prowadzić do irytujących incydentów. Dobrze chociaż, że teraz pogrzebiesz im w ekwipunku. Do tego dochodzą nowe elementy otoczenia, które z pewnością ucieszą ludzi zaangażowanych w tworzenie własnych przygód w dołączonym do gry edytorze.

Niestety, od razu rzuca się w oczy fakt, że przez półtora roku od premiery NWN grafika postarzała się i to dość znacznie. Mierzą ubogie w detale postacie, niespecjalnie piękne tekstury, brak mimiki twarzy i przestarzałe efekty specjalne (nawet najmocniejsze czary nie robią większego wrażenia). Nie nastawiaj się więc na wizualną rozpustę. Dźwiękowo jest po staremu, czyli całkiem dobrze. Z kolei nowe motywy muzyczne miejscami wydają się zbyt podniosłe, patetyczne, co zresztą nijak nie zmienia faktu, że NWN wciąż jest prostą naparzanką; gdzie fabula stanowi jedynie pretekst do przegonienia gracza przez kilometry lochów, podziemi, jaskiń i zaszlachtowania tysięcy ton mięsa.

Drugi oficjalny dodatek do NWN adresowany jest właściwie wyłącznie do graczy, którzy rozsmakowali się w jatce serwowanej przez serię oraz do sieciowych wymiataczy, którzy muszą być na czasie. Oni bez kwiku łykną grę i jeszcze się obliżą. Osoby, którym nie podeszła podstawowa wersja gry, nie powinny się również rzucać na dodatek. W HotU gra się miło, jednak jestem w stanie wymienić od groma ciekawszych eRPEGów w trybie single player.


Przedsionek piekła, czyli wejście do podziemi Undermountain

Multiplayer

Co by złego nie mówić o „fabrycznych" scenariuszach NWN, trzeba przyznać, że w kwestiach możliwości edycyjnych, dodatkowych modułów i multiplayerowej społeczności gra wymiata. W Sieci dostępne są już TONY często bardzo udanych przygód, stworzonych przez graczy w edytorze Aurora Toolset. Po ściągnięciu takiej fanowskiej przygody możesz ją rozegrać w trybie single player bądź razem z przyjaciółmi. Mało tego – jeśli znajdziesz dobrego Mistrza Podziemi, zabawa może przypominać prawdziwą, „papierową" sesję RPG! W tej dziedzinie NWN stanowi tytuł innowacyjny i dzięki temu wciąż skupia wokół siebie tysiące graczy.

NWN: Hordes of the Underdark **4**
RPG

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 1.2 GB HDD
- cena 79.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **BioWare / CD Projekt**
- http://nwn.bioware.com

+ Nowa kampania, edytor scenariuszy i ogólnie więcej wszystkiego
– Niespecjalnie klimatyczny, z mało wydarzoną fabułą

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

HotU w stu procentach zadowoli miłośników dziecka BioWare. Sceptycy nie mają powodu do zmiany poglądów

tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz


Mroczne elfy mają problemy z cerą i ogólnie wyglądają fatalnie

Wyprawa na północ

O tym, jak Wikingowie zbudowali swoje imperium, pokonali plagę węży iuratowali świat

Rozwój w dobrą idzie stronę



1. Skromny warsztat stolarski. Powstają tutaj prymitywne narzędzia z drewna



2. Pierwsze oznaki postępu technologicznego. Wikingowie poznali dachówkę

Sssssspóźniłem się? Czy to znaczy, że z obfitej kolacji w nordyckim stylu nici? Buuuuu...

Wyprawa na północ 4–

RTS

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 350 MB HDD
- cena 29.95
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Funatics / TopWare Interactive**
- http://wyprawanapolnoc.topware.pl

\+ Ekonomia, zależności między zawodami, edytor map

– Przestarzała grafika, przeciętne udźwiękowienie

Grafika 4– | Dźwięk 4– | Frajda 4+

Wciągająca gra ekonomiczna, mocno przypominająca serię SETTLERS. Za niecałe 30 złociszy jak znalazł

Bohaterem WYPRAWY NA PÓŁNOC jest waleczny Wiking Bjarni, syn potężnego Leifa Erikssohna. Bjarni, jak każdy bohater naznaczony przez bogów, ma prorocze sny. Śni o Ragnarok – końcu świata według mitologii Wikingów – który ma nadejść pod postacią gigantycznego węża. Niedługo potem jego przyjaciel, odważny Saracen Hatschi prosi go o pomoc, gdyż jego kraj pustoszy horda wężopodobnych stworzeń. Nie zwlekając, Bjarni wyrusza z odsieczą.



WNP to strategia czasu rzeczywistego z rozbudowanymi elementami ekonomicznymi – w zamyśle przypomina serię SETTLERS. Masz tutaj do czynienia ze złożonym etapem „zbuduj bazę", a konfrontacja zbrojna to tylko deser po dobrze wykonanej pracy.

Wszyscy Wikingowie potrafią o siebie zadbać. Jedyna rzecz, z którą słabo sobie radzą, to zdobywanie pożywienia. Właśnie dlatego wymyślono rolnictwo. Zatrudniasz kilku zbieraczy kamienia, gliny i drewna, po czym budujesz zgrabną farmę. Rozkazujesz bezrobotnemu zająć się nią i niebawem pojawią się pierwsze plony w postaci pszenicy. Zboże jednak trzeba zmielić, dlatego warto skonstruować młyn. W tak zaawansowanej budowli nie może pracomera. Dalej budujesz piekarnię, w której może pracować jedynie wyuczony młynarz. W ten oto sposób powstaje podstawowy łańcuch produkcyjny, który dostarcza Wikingom jedzenia.

Silna gospodarczo osada składa się z podobnych łańcuchów produkcyjnych. Wiele z nich łączy się z różnymi gałęziami „przemysłu". Twoim celem jest tak wszystko poustawiać, by Wikingowie szybko mogli zaspokajać swoje potrzeby. Walką zajmujesz się na samym końcu. Najbardziej zaawansowanymi produktami Wikingów są bowiem opancerzenie i broń, co pozwoli na wyszkolenie elitarnego wojska.

Najzabawniejszym ze wszystkich etapów kierowania osadą jest kontrola małżeństw i urodzeń. Wystarczy wybrać parę dojrzałych obywateli płci przeciwnej i rozkazać im się zakochać w sobie. Nie potrzeba długich zalotów, kwiatów itp. – idealny system. Produkcja dzieci – z ekonomicznego punktu widzenia – jest niebywale łatwa :-).





WNP z pewnością robiła o wiele lepsze wrażenie w 2002 roku, kiedy ukazała się na niemieckim rynku. Prawie rok zajęło opracowanie wersji angielskiej, a następne parę miesięcy pełna lokalizacja w języku polskim. Takie opóźnienie nie wyszło WNP na dobre. Widać to na przykładzie przestarzałej, choć przez wielu wciąż lubianej, technologii 2D. O obracaniu kamery, płynnym zoomie czy zaawansowanych efektach graficznych można co najwyżej pomarzyć. Sytuację ratuje możliwość podkręcenia rozdzielczości nawet do 2048x1536 – niewiele monitorów jest w stanie to „udźwignąć".

Przykrą niespodzianką jest fakt, iż WNP nie współpracuje z kartami graficznymi z chipsetem ATI na nowych sterownikach. W celu uruchomienia gry należy sięgnąć po starsze wersje – brak jednak informacji na ten temat w instrukcji czy też na stronie internetowej. Taka przeszkoda potrafi negatywnie nastawić do gry, zanim jeszcze się ją uruchomi.

Pomimo półtorarocznego opóźnienia, WNP to wciąż interesująca pozycja. Dzieje się tak dzięki znacznej przewadze treści nad formą. Największą frajdę sprawia szereg ekonomicznych zależności oraz szczypta strategii potrzebna do rozgrywania kolejnych scenariuszy. Widać, iż twórcy WNP mieli masę pomysłów, czego często brakuje w bardziej efektownych produkcjach. Oby tylko kolejna odsłona CULTURES trafiła


Potężny miecz wspomagany telekinezą sprawia, że Kain jest nie do zatrzymania


Gra jest brutalna, dramatyczna i bardzo, bardzo widowiskowa

LEGACY OF KAIN DEFIANCE

Seria LEGACY OF KAIN ciągnie się już parę ładnych lat. Zapoczątkowana przez dwuwymiarową przygodówkę, BLOOD OMEN, z czasem rozrosła się o następne tytuły, dopisujące kolejne rozdziały do historii dwóch potężnych istot, wampira Kaina i demonicznego rezydenta świata umarłych, Raziela.

W najnowszej odsłonie gry, DEFIANCE, losy bohaterów przeplatają się. Akcja skacze od jednej postaci do drugiej, od epizodu do epizodu, przenosząc cię w różne momenty historii świata Nosgoth. Prastare podziemia, świat umarłych, twierdza Zakonu Sarafana – miłośnicy serii będą wniebowzięci, mogąc odwiedzić dobrze znane lokacje w zupełnie nowych okolicznościach. Często jedno miejsce będziesz eksplorował najpierw jako jedna postać, a potem jako druga, w różnych wiekach i w różnych sytuacjach. Powracają też starzy znajomi, jak choćby Mobius i Vorador.

Ciąg dalszy nastąpił

Zemsta, manipulacje, nekromancja, pradawne bóstwo, duma i zwątpienie – **scenariusz jest naprawdę mocną stroną gry. Aby jednak się nim cieszyć w pełni, trzeba pamiętać, co wydarzyło się w poprzednich częściach gry.** A tam działo się całkiem sporo. Mimo wszystko, przy odrobinie uwagi (i przynajmniej średniej znajomości angielskiego), gracz powinien bez przeszkód odnaleźć się w przedstawionej historii.

Wampir i Pół-Demon. Krwiopijca i Pożeracz Dusz. W DEFIANCE ich losy splatają się w jedność

DEFIANCE to znakomite połączenie gry akcji i przygodówki. Sposób prezencji nawiązuje do słynnego DEVIL MAY CRY, gry doskonale znanej posiadaczom PlayStation 2. Oznacza to, że kamera, zamiast pokazywać akcję w klasycznym ujęciu TTP, sama „wybiera" optymalną pozycję w zależności od twoich poczynań. Rozwiązanie sprawdza się całkiem nieźle, niemniej pojawiają się momenty, gdy kamera utrudnia np. precyzyjne oddanie skoku bądź zwyczajnie nie daje pełnego widoku pola walki. O właśnie – walka. To jeden z kluczowych elementów gry, przy tym cholernie widowiskowy. Od bohaterów bije prawdziwa moc i to widać. Górują nad ułomnymi ludźmi, a balet, który potrafi odstawić Kain, stanowi tego niezbity dowód. Korzystając z telekinezy, rzucasz przeciwnikami jak szmacianymi lalkami, jednym cięciem miecza wyrzucasz ich w górę, a gdy spadają, masakrujesz ich wątłe ciała, wyprowadzając długą serię cięć. Gdy już słaniają się na nogach, możesz skrócić ich cierpienia, atakując z wyskoku, przeszywając ich na wylot ostrzem bądź wysysając krew z ich wątłych ciał. **Piękne jest to, że zarówno Kain, jak i Raziel nie są w żadnym wypadku bohaterami pozytywnymi. To łowcy, a jednocześnie nieszczęśliwe ofiary, walczące o własną godność i wolność.** I fabuła rozwija te wątki w sposób wielce interesujący.

Kain do życia potrzebuje krwi. Raziel pożera dusze. Obaj potrafią unosić się w powietrzu – Kain lewituje, korzystając z telekinetycznych zdolności, a Raziel szybuje na rozerwanych skrzydłach. Raziel przemierza zarówno świat umarłych, jak i żywych, dzięki czemu zyskuje moc zmieniania otoczenia. Potrafi również pływać, co dla Kaina oznacza niechybną zgubę. Natomiast obie istoty doskonale radzą sobie ze szlachtowaniem tak ludzi, jak i stworów z piekła rodem. Akcja dość często skacze od jednego bohatera do drugiego, więc nie masz poczucia, że przy którymś z nich zatrzymujesz się zbyt długo.

Pięknie jest...

Design lokacji momentami ścina z nóg. Zatęchły grobowiec, potężna forteca, posępne cmentarzyska, duszny i mroczny świat umarłych, w którym obraz rozmywa się i faluje, to tylko niektóre z miejsc, jakie odwiedzisz. Do tego dochodzą bogato zdobione komnaty, gotyckie kaplice, zapierające dech w piersiach mosty, posępnie bądź bajkowo oddana przyroda – jest na czym oko zawiesić. **Ogólny wizerunek psują nieco tekstury w zbyt niskiej rozdzielczości, jednak niesamowity wygląd lokacji rekompensuje z nawiązką tę niedogodność.** Zdeformowane otoczenie w świecie umarłych, efekty rozmytego obrazu, blur ciągnący się za ostrzem kainowego miecza, sugestywna mgła i efekty świetlne – im dalej, tym lepiej. Przy tym gra nie wymaga niesamowicie wypasionego sprzętu i zadowoli się nawet nieco starszą maszyną.

Legacy of Kain: Definance — **5**

Przygodówka zręcznościowa z akcją

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 700 MHz, 128 MB RAM, 2 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Eidos / Cenega Polska**
- www.eidos.com

cena 139.90

\+ Sugestywny klimat, zagadki, wciągająca historia

− Miejscami schematyczne i lekko monotonna, słabe tekstury

Grafika 5 | Dźwięk 5+ | Frajda 5

Weterani wampirzej serii nie mogą przepuścić takiej okazji. Świetna gra i do tego doskonała kontynuacja

tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz





Potępieńcza seria



BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN – PSX (1996), PC (1997)



LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2 – PS2, Xbox, PC, GC (2002)



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER – PSX, PC, DC (1999)



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 – PS2, PC (2001)

Żeby nie było nieporozumień – były już gry, które oferowały lepszą grafikę, jednak oprawa DEFIANCE jest tak spójna, sugestywna i pełna artyzmu, że zasługuje na burzę oklasków. Jeśli mogę się do czegoś przyczepić, to tylko do nieco zbyt małej liczby trójkątów wpakowanych w postacie i miejscami pustawych lokacje, braku szczegółów, ozdobników itd. Widać, że gra była pisana z myślą o PS2.

Również muza idealnie wkomponowuje się w klimat gry, potęgując poczucie fascynującej podróży przez mistyczną krainę. Kto grał chociażby w świetnego SOUL REAVER 2, doskonale wie, o co chodzi. Reszta powinna to po prostu usłyszeć. Również głosy aktorów podłożone są idealnie, co w połączeniu z fascynującą (choć momentami nieco przegadaną) historią daje piorunujący efekt.

Zagadki stanowią kolejny atut gry. Nie są, co prawda, specjalnie ambitne, nie mniej ich rozwiązanie daje sporo satysfakcji. Kto grał w TOMB RAIDER czy poprzednie części serii, wie, czego oczekiwać.

Błędy i wypaczenia

Wady, wady... Ano są, nie da się ukryć. Poza wspomnianym już podobieństwem obu bohaterów, lekko stukniętą kamerą i drobnymi kaszlami w grafice, można przyczepić się do dużej liniowości zabawy i nieco słabego designu co poniektórych przeciwników (ale większość jest OK – demony, krwiożercze bestie, jakieś zombiaki i inni popaprańcy). W każdym razie, grę powinien zobaczyć każdy, gdyż w swojej klasie jest to wciąż pierwsza liga. Dodatkowo nieczęsto pecetowi gracze mają okazję szarpnąć w tytuł, łączący widowiskową, stricte konsolową siekaninę, z wspaniałym klimatem, niezwykłą fabułą i takąż grywalnością.



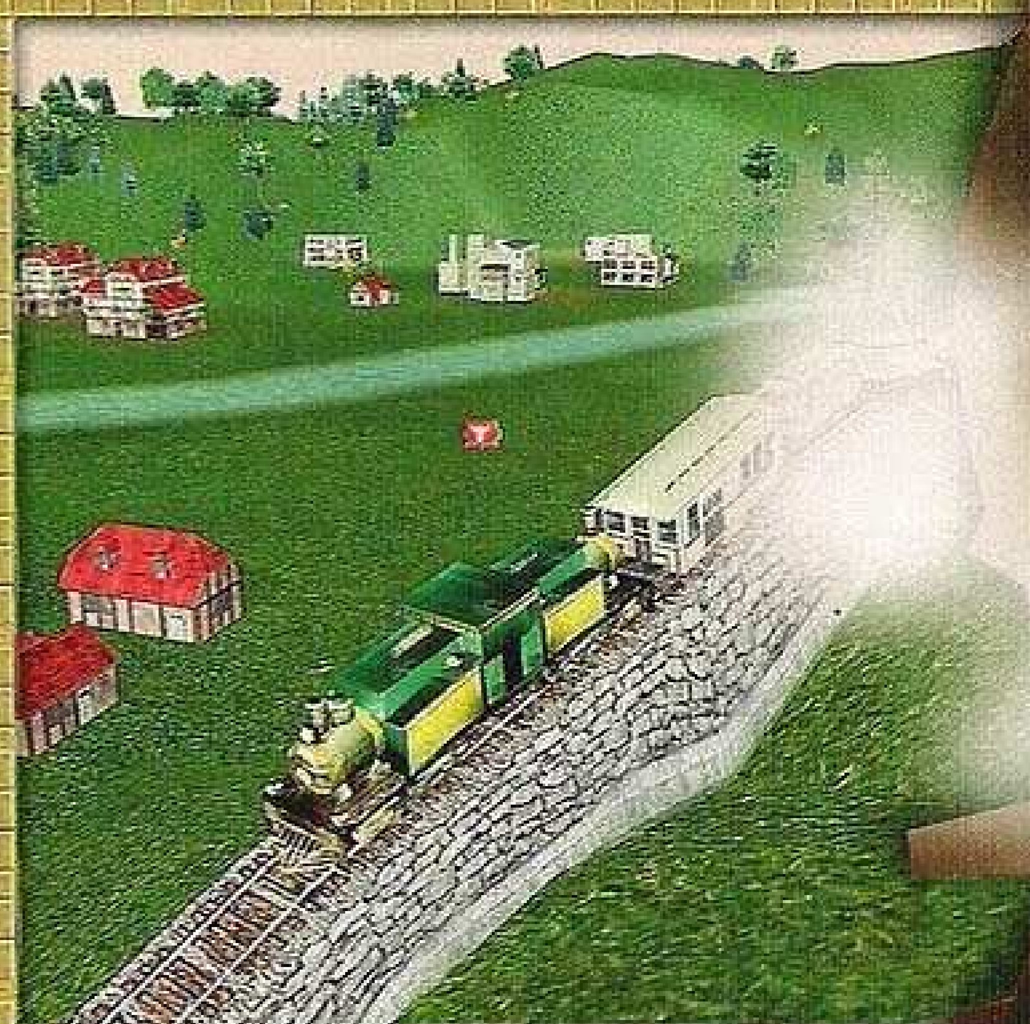
Upiorne piwnice, potępieńcze jęki, zabłąkane dusze i przedziwne stwory – oto podziemne królestwo, dom Raziela



Wampirze ostrze wchodzi w ciała przeciwników jak w masło

 WARS wita Was WARS wita Was

RAILROAD TYCOON 3


Lokomotywa odpowiednio dobrana do trasy to podstawa przewozowego sukcesu


W RT3 nie tylko rozwijasz linie kolejowe, ale budujesz i kupujesz liczne fabryki, kopalnie i farmy...

Nałogową zabawę w budowanie sieci kolejowych w grze RAILROAD TYCOON pamiętam z czasów, kiedy krasnoludki nie miały bród, a o kawałach o blondynkach nikt nawet nie słyszał. Domyślasz się więc, iż było to bardzo, bardzo dawno temu. Dlatego powróciłem do tej serii zarówno z sentymentem, jak i z obawą, jak wypadnie wielki „come-back". Wypadł znakomicie, ale chyba nie mógł inaczej, skoro za program wzięła się firma odpowiedzialna za rewelacyjne TROPICO.

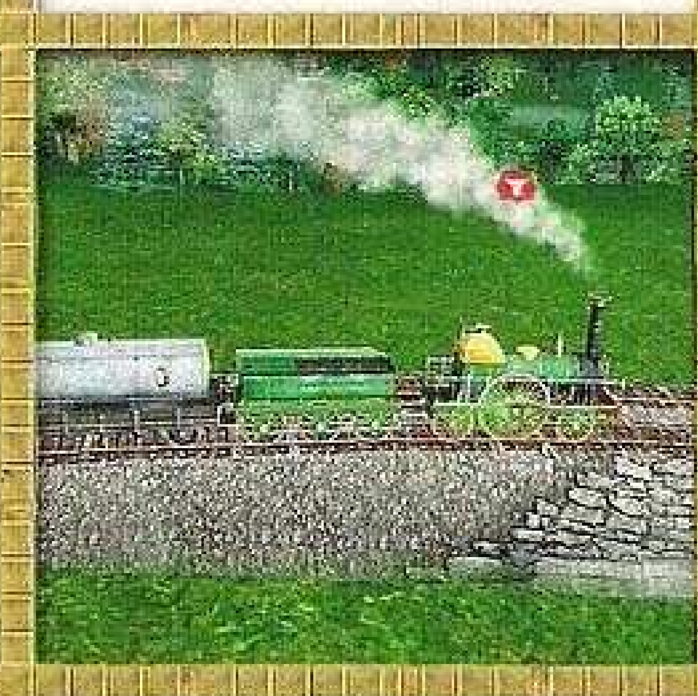
Założenia

RT 3 jest zaawansowaną grą ekonomiczną, ale tym, którzy w tej właśnie chwili zaczynają ziewać i chcą przerzucić stronę, radzę się jeszcze przez moment zatrzymać. Zabawa w kolejowego magnata stworzona przez Pop Top Software wymaga co prawda zaangażowania szarych komórek, ale jednocześnie jest lekka, łatwa, przyjemna, a dzięki zastosowaniu grafiki 3D mile łechce wzrok. **Twoim zadaniem jest stworzenie przynoszącej dochody sieci kolei żelaznych.** Budujesz tory, stacje towarowo-pasażerskie, punkty obsługi technicznej, kupujesz nowe, coraz lepsze lokomotywy. Wszystko po to, aby zarobić na transporcie. Ale to nie wszystko. Możesz również wznosić zakłady produkcyjne, takie jak fabryki odzieży, gorzelnie, tartaki, browary (i wiele innych), jak również odkupywać od lokalnych inwestorów te, które już istnieją. Graczy, którzy poradzą sobie na arenie gospodarczej, czekają kolejne wyzwania. Możesz bowiem zaangażować się w spekulacje giełdowe i pomnażać zarówno majątek kierowanej przez siebie spółki, jak i własny kapitał. Emisja akcji i obligacji, skup, wyprzedaż, próby przejęcia konkurencyjnych spółek, ba, nawet działania na niekorzyść własnego koncernu – to wszystko możesz zaryzykować, aby tylko dopisać następne zera na prywatnym koncie! Opcji oraz możliwości jest mnóstwo, ale całe to obfite danie przyrządzono tak smakowicie, że nie powinieneś nawet przez chwilę poczuć się zdezorientowany lub zagubiony. W dodatku autorzy wprowadzili kilka trybów upływu czasu, a w związku z tym możesz zatrzymać akcję gry. I na spokojnie podjąć wszystkie ważne decyzje dotyczące przewozów lub ekonomii, nie martwiąc się o to, że w tej samej chwili dzieją się jakieś ważne rzeczy, nad którymi nie jesteś w stanie zapanować.

Można zarobić ?

Skoro kolejnictwo było rewelacyjnym interesem, a magnaci kolejowi zarabiali milionowe fortuny, to dlaczego każdy Polak musi dopłacać do PKP? Prosta sprawa. Dawniej nie musiałbyś utrzymywać stada urzędników-złodziei oraz najbardziej żarłocznej watahy na świecie, czyli tzw. „działaczy związkowych". No, ale to byłby temat na zupełnie inną grę...

Z pociągów najbardziej lubię pociąg seksualny, ale RT 3 przekonuje mnie, że inne pociągi też nie są takie złe...



Kampania

Sercem RT 3 jest świetnie przygotowana kampania, która pozwala ci przejść przez kilkanaście misji. Najpierw próbujesz ułatwić życie ludności Stanów Zjednoczonych Ameryki pod koniec XIX i na początku XX wieku, potem starasz się dokonać europejskiej ekspansji, by wreszcie zająć się dalekimi zakątkami świata, a nawet spróbować sił w futurystycznych scenariuszach. Przygotowane pieczołowicie misje są mocno zróżnicowane. Twoim zadaniem stanie się np. stworzenie bogatej spółki, pomnożenie prywatnego majątku, przewiezienie konkretnych towarów, połączenie torami wyznaczonych miast lub terytoriów (zwykle położonych na przeciwległych krańcach mapy i jeszcze przedzielonych górami), wyeliminowanie całej konkurencji czy zapewnienie pociągom konkretnej średniej prędkości. **Każdy scenariusz możesz zakończyć na trzy sposoby: zdobywając złoty, srebrny lub brązowy medal. Przed przystąpieniem do kampanii decydujesz również o stopniu trudności gry.** Niższe stopnie pozwalają na bezstresową, ale przez to nie mniej interesującą zabawę. Na pierwszy rzut oka widać, że zamierzeniem autorów nie było rzucanie graczom kłód pod nogi i ich pokonanie, ale zapewnienie klasowej rozrywki.

Te tabelki, wyniki, liczby i dziesiątki okienek tylko na pierwszy rzut oka wyglądają złowrogo. Tak naprawdę autorzy RT 3 przygotowali program niezwykle przyjazny dla gracza, o przejrzystych zasadach i intuicyjnym interfejsie. W dodatku do części danych nie będziesz musiał nigdy zaglądać, a część przyda się tylko raz na rok...

Zarządzanie

W zaawansowanych grach ekonomicznych jedną z najważniejszych rzeczy jest inteligencja programu. **Wiadomo, że nie wszystkim będziesz się zajmował sam, więc komputer musi ułatwić ci zabawę i zająć się mnóstwem „upierdliwych" szczegółów.** Najprostszy przykład: jeśli w grze RTS wysyłasz chłopa, by ścinał drzewa, to liczysz na to, że po odstawieniu surowca do magazynu wróci do pracy, a nie będzie bezczynnie stał. Im gra bardziej złożona, tym więcej skomplikowanych i powiązanych ze sobą oraz logicznych działań musi wykonać komputer. RT 3 pod tym względem spisuje się super. Musisz jedynie opracować pewne ogólne założenia dotyczące przewozów, a komputer już sam je zrealizuje. I z zadania tego wywiązuje się bez pudła.

Grafika i dźwięk

Szata graficzna RT 3 może budzić uznanie. No, oczywiście nie jest to SW: GALAXIES, ale w końcu mówimy o programie, który mimo całego swojego uroku nie zarządzi na listach najbardziej dochodowych gier, bo po prostu nie pozwoli mu na to dość „niszowa" tematyka. W RT 3 możesz nie tylko podziwiać pejzaże w trzech wymiarach, ale masz również możliwość przybliżania i oddalania kamery (od niesłychanie szczegółowego widoczku, gdzie budynki czy pociągi zajmują cały ekran, aż po mapy państw) oraz ustawiania jej pod dowolnym kątem. Niezwykle sympatycznym pomysłem jest możliwość zablokowania kamery na wybranym pociągu, co pozwala ci towarzyszyć lokomotywie w jej podróży. Widzisz, jak przemierza mosty i wiadukty, pokonuje tunele, rzężąc wspina się na wysokie góry, korzysta z obsługi stacji serwisowych czy nawet... płonie. Autorzy wprowadzili również opcję zmiany pór dnia, ale zdecydowałem się z niej w czasie zabawy zrezygnować, gdyż nocą strasznie ciężko jest zorientować się w szczegółach dotyczących terenu. Co nie znaczy jednak, że przyglądanie się pędzącym w ciemności pociągom czy rozjarzonym blaskiem latarni miastom nie jest fajne.



W grach ekonomicznych, które muszą mieć wiele ikon, nowo otwierających się okien oraz sporo informacji tekstowych, niezwykle ważna jest przejrzystość. Pamiętam grę MASTER OF ORION 3, z której recenzowania musiałem zrezygnować, ponieważ po pół godzinie „zabawy" (tu cudzysłów jest jak najbardziej na miejscu) ledwo widziałem na oczy. RT 3 jest pod tym względem niemal doskonały. **Interfejs jest logiczny i intuicyjny, ikony duże, a teksty napisane wyraźną czcionką.** Oczywiście, mam pewne zastrzeżenia do kilku konkretnych rozwiązań, ale to już wynika z mojej wrodzonej złośliwości oraz zgryźliwości.

Jeśli chodzi o stronę muzyczną programu, nie dam się ponieść entuzjazmowi. Melodyjki towarzyszące rozgrywce są, owszem, miłe, i wpadające w ucho, ale nie obraziłbym się na większe ich zróżnicowanie. Jeśli na przykład otrzymujesz zadanie zjednoczenia państw niemieckich, to przydałaby się pompatyczna, ciężka muzyka poważna, a nie wesołe melodyjki w stylu country!

Railroad Tycoon 3 — **6-**

Symulator ekonomiczny

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 750 MHz, 128 MB RAM, 2 GB HDD
- cena 139.00
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Pop Top Software / Cenega Polska**
- www.RT3.com

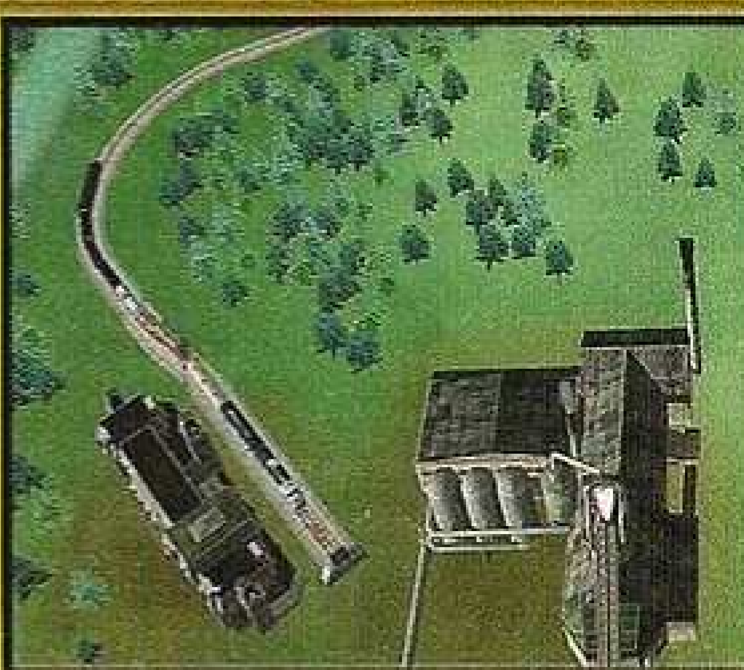
\+ Przejrzystość, logika, inteligencja, estetyka, dawka emocji

\- Pewien denerwujący szczegół dotyczący operacji giełdowych

Grafika 5, Dźwięk 4+, Frajda 6-

Kolejowy magnat powraca w wielkim stylu. Powinien zapewnić superzabawę nie tylko fanom gier gospodarczych









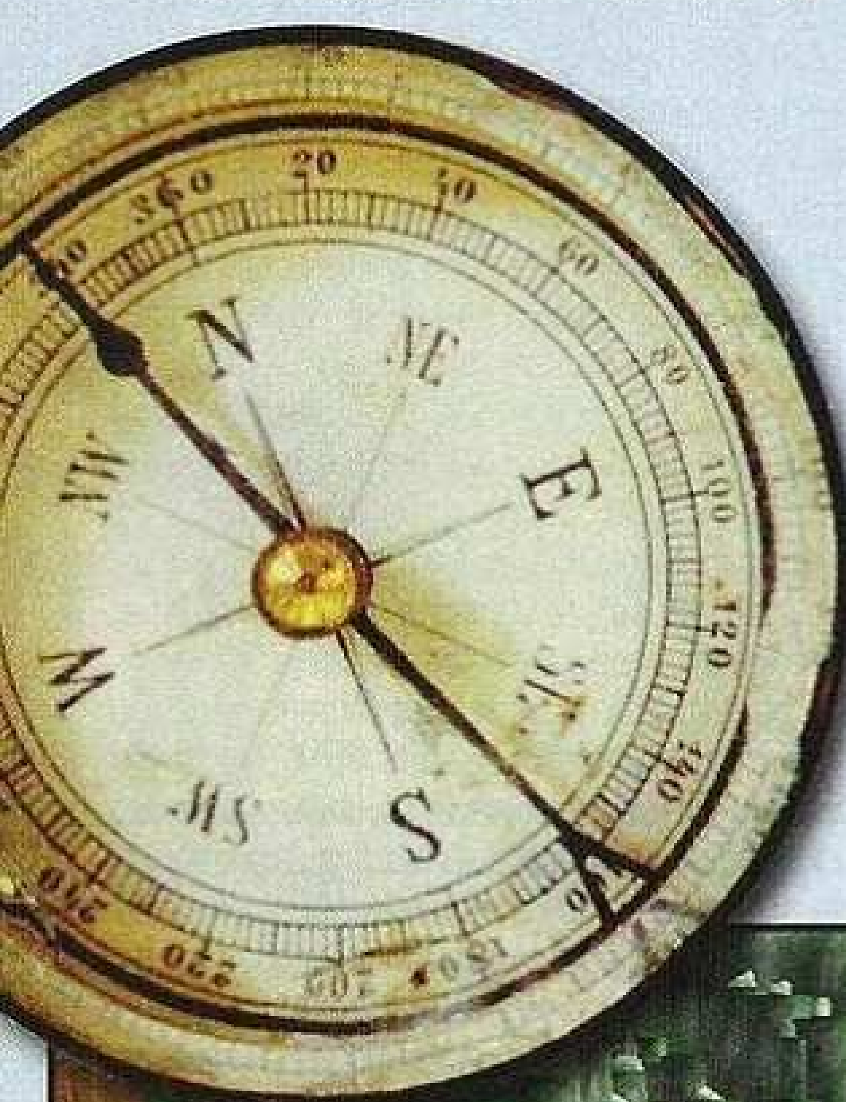
W RT3 możesz dowolnie sterować kamerą. Oddalać obraz tak, aby widzieć całe państwa lub przybliżać w taki sposób, by obserwować najdrobniejsze szczególiki. Możesz również dowolnie zmieniać kąt położenia kamery. Opcja ta przydaje się zwłaszcza w czasie planowania torów kolejowych, ponieważ pozwala wybrać najlepsze oraz najtańsze lokalizacje...

tekst: Jacek „Randall" Piekara

The Hobbit™

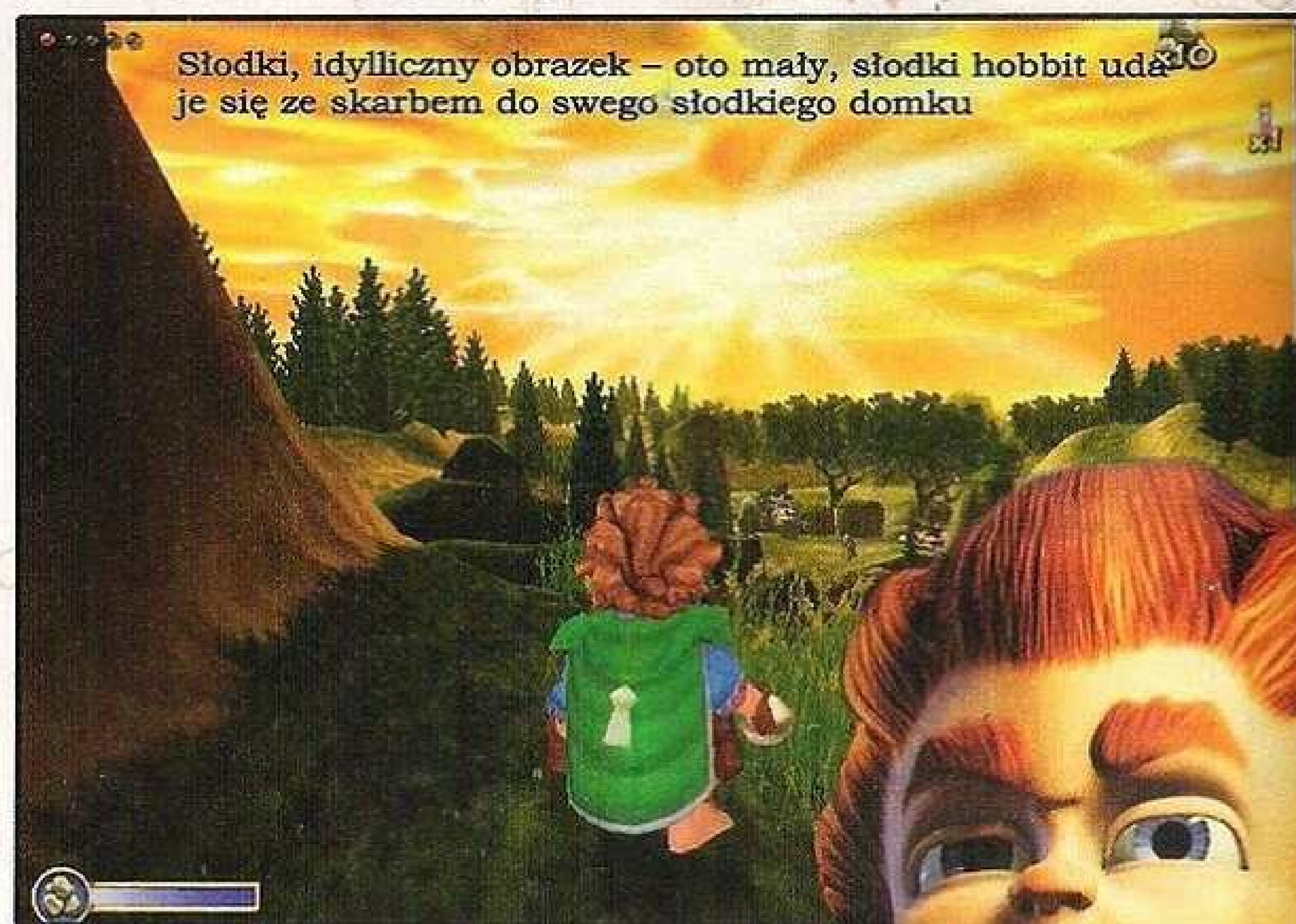
W czasie triumfu powieści Tolkiena i niezwykłej mody na LotR'ów aż dziw, że dopiero teraz zwrócono uwagę na książkę, opowiadającą historię sprzed czasów Drużyny Pierścienia

THE HOBBIT to gra oparta na książce pod tym samym tytułem. Osobom (a są takie?), które nie bardzo wiedzą, o czym książka opowiada, należy się małe wyjaśnienie. Gandalf wraz z kilkunastoma krasnoludami namawia Bilbo Bagginsa, wówczas jeszcze młodzieniaszka, do opuszczenia rodzinnego Shire'u. Mają udać się na wielką wyprawę, by pokonać Smauga, smoka okupującego królestwo krasnoludów pod Samotną Górą. Bilbo ma jasno postawione zadanie – on ma być tutaj głównym „złodziejaszkiem", pomagającym towarzyszom w szczególnie trudnych sytuacjach. Krasnoludy początkowo kpią sobie z małego hobbita, jednak po tym, jak kilkakrotnie ratuje je z opresji, oddają mu sprawiedliwość. W czasie wyprawy w ręce Bilba trafia przypadkiem niepozorny Pierścień...

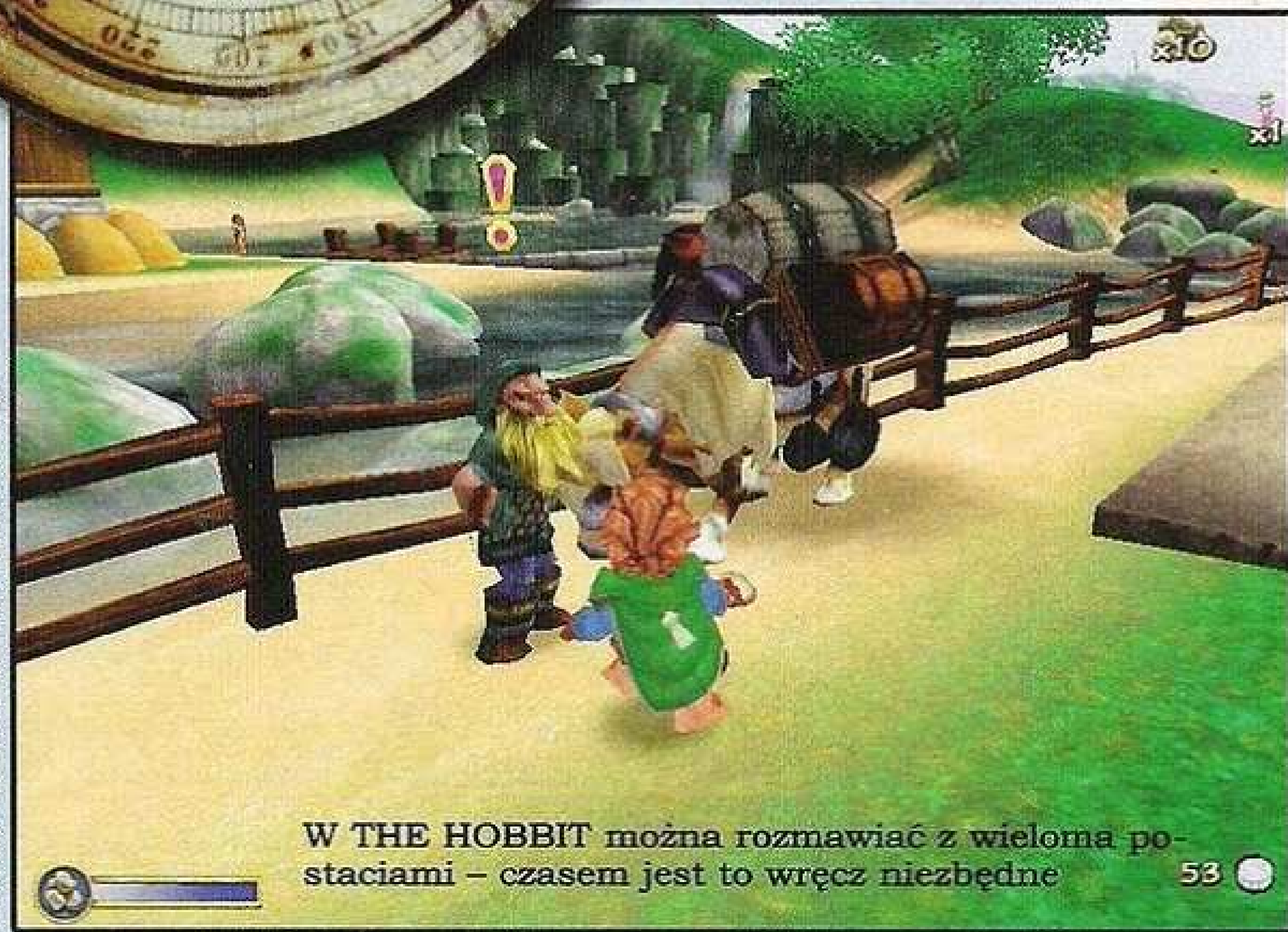


Hop, hop, hobbit!

Gra wydana przez korporację Vivendi trzyma się w miarę wiernie fabuły książki, choć, rzecz jasna, nie wdaje się zbytnio w szczegóły i koncentruje się na postaci hobbita. **THE HOBBIT to program łączący w sobie elementy platformowej zręcznościówki i gry przygodowej. Większość czasu spędzisz, skacząc z jednego miejsca na drugie – ze skał na wielkie grzyby, z grzybów na snopki siana itp.** Po drodze powspinasz się i pobujasz na linach (czasem nawet trzeba skoczyć z jednej na drugą, niczym karłowaty Tarzan), poskaczesz nad wodą dzięki sprytnemu użyciu kładek i wykonasz inne akrobacje, znane z każdej platformówki. Jeśli chodzi o aspekt przygodowy, dzieli się on głównie na dwa rodzaje zadań. Po pierwsze, napotkane osoby czasem poproszą cię o znalezienie lub odzyskanie cennych rzeczy, z reguły odwdzięczając się podarowaniem innego przedmiotu, który pozwoli ci pchnąć rozgrywkę do przodu. Tym samym widać już, że gra jest raczej liniowa – jeśli nie dasz rady wypełnić któregoś z naprawdę ważnych zadań, jej akcja stoi w miejscu. Jedynie questy poboczne możesz dowolnie przyjmować lub odrzucać. Jeśli chcesz je wypełniać, to dobrze, bo z reguły pozytywnie wpływają na stan twojej sakiewki, ale jeśli nie zechcesz ich wykonać, to trudno – możesz iść dalej. Drugi typ zadań przygodowych to znajdowanie i otwieranie skrzyń, gdzie z reguły czekają na ciebie srebrne monety. Aby otworzyć taką skrzynię, musisz wykazać się nie tyle główkowaniem, co zręcznością.



Słodki, idylliczny obrazek – oto mały, słodki hobbit udaje się ze skarbem do swego słodkiego domku



W THE HOBBIT można rozmawiać z wieloma postaciami – czasem jest to wręcz niezbędne

Żądełko się przydaje

Kolejne dwa aspekty rozgrywki, na które trzeba zwrócić uwagę, to element wojenny oraz kwestia skradania się. Na drodze Bilba pojawiać się będą coraz groźniejsze, fantastyczne stwory, do walki z którymi używać będziesz trzech rodzajów broni – laski wędrownika, krótkiego mieczyka hobbickiego (Żądełko?) oraz kamieni. Na szczęście, nie tylko przeciwnicy są coraz mocniejsi – podczas pokonywania poszczególnych etapów, Bilbo poznaje arkana sztuki wojennej, które pozwalają mu coraz sprawniej władać bronią, zadając na przykład bardziej skomplikowane ciosy. Walka jest zatem całkiem dy-

tekst: Bartek „BaRTeS" Lewandowski

Jak w sposób skuteczny, a mało stresujący pozbawić życia małego hobbita...



1. Spora część zabawy polega na znanych z setek gier zręcznościowych ewolucjach. I tak mały ludek może zostać zmuszony do skakania z jednej liny na drugą... unikając kolców! Ajć!!!



2. Kolejny popis zręczności, tym razem na ziemi – uwaga na krecie dziury, z których wyłazi smok. Zaraz, zaraz... Od kiedy to smoczyska mieszkają w krecich norach?



3. Nie pora jednak na kombinowanie, bowiem trzeba szybko iść naprzód. A tu jak na złość z podłoża wysuwają się ostre kołki... Chyba gdzieś widzieliśmy coś podobnego...



4. Jeśli jednak jakimś cudem uda ci się przeprowadzić hobbita w całości przez wszystkie pułapki, zawsze możesz liczyć na to, iż posieka go ktoryś z przeciwników

Dwóch władców?

W „Hobbicie" tylko dwie postacie mają szansę założyć Pierścień – są to Gollum oraz Bilbo. Obaj w miarę upływu lat coraz bardziej ulegają potężnej mocy klejnotu. Jeśli chodzi o fukncję praktyczną Pierścienia w grze, to trzeba wyjaśnić, że dzięki niemu skradanie robi się nieco łatwiejsze, ponieważ Bilbo staje się niewidzialny. Jak widać, gra pod tym względem pozostaje wierna książce.

namiczna (choć niezbyt skomplikowana) i może sprawić sporo uciechy. Tego samego nie można niestety powiedzieć o skradaniu się, które, moim zdaniem, jest po prostu irytujące. Wystarczy, że dojdziesz do etapu z Trollami, który ja próbowałem przejść chyba ze czterdzieści razy. Dopiero wtedy poznałem właściwą drogę, którą Bilbo musiał obrać, by sobie poradzić. Co prawda, mniej więcej od połowy gry w skradaniu pomaga Pierścień, ale to nie zmienia faktu, że **poznanie właściwej metody cichego podchodzenia do wrogów to zadanie żmudne i odrobinę zniechęcające. Tym bardziej, że zapisywać grę można tylko w wyznaczonych punktach (konsole się nam coraz częściej kłaniają).**

Na każdym etapie Biblo zbiera punkty odwagi, dzięki którym może wskoczyć na wyższe poziomy doświadczenia. Czynność ta powoduje, że twój bohater jest po prostu coraz bardziej wytrzymały i odporny na ciosy przeciwników. Po drodze zbierać też możesz srebrne monety, które po zakończeniu etapu wykorzystasz do zakupu dodatkowego ekwipunku – na przykład specjalnych kluczy do magicznych skrzyń czy też fiolek z odtrutkami.

Mały człowiek, a może... dźwigać

Gdy zajrzysz do swojego schowka, zauważysz, że jak na małego hobbita Bilbo potrafi sporo udźwignąć. Masz zatem podgląd posiadanych buteleczek z lekarstwem, antidotum na trucizny, możesz przejrzeć posiadane umiejętności, sprawdzić zasób sakiewki oraz ilość posiadanej amunicji – tzn. kamieni. Pamiętając jednak o wyjątkowym łakomstwie hobbitów, zastanawiałem się jedynie, dlaczego tu jest tak mało miejsca na jedzenie?

Słodko i cukierkowo...

W przeciwieństwie do filmów Petera Jacksona, który Śródziemie ukazywał raczej w mrocznych barwach, twórcy gry THE HOBBIT postawili na pastelowość i głębokie nasycenie kolorów. Mnie taka kolorystyka nieodparcie kojarzyła się z AMERICAN MCGEE'S ALICE. Wydaje mi się, iż autorzy gry nastawili się raczej na młodszego odbiorcę. Jest kolorowo, fantastycznie i całkiem malowniczo – niektóre widoczki pokrywają się z moimi wyobrażeniami na temat sielankowości Shire'u i okolic. Jeśli chodzi o udźwiękowienie, głosy aktorów są nieźle dobrane, z przewagą akcentów brytyjskich – teksty są wypowiadane wyraźnie i dobitnie. Poza tym, gdy Bilbo z kimś rozmawia, na dole ekranu pojawiają się napisy (też po angielsku). **Przydałoby się, by polski dystrybutor spróbował dokonać choćby częściowej lokalizacji programu...**

W THE HOBBIT, poza rozgrywką dla pojedynczego gracza, nie występuje żaden inny tryb zabawy. Szkoda też, że możesz się wcielić jedynie w Bilba. Z innych mankamentów gry wskazałbym na lekkie problemy z kamerą – tutaj myszka nie działa jak w FPP'ach, czyli na zasadzie czynnika obracającego widokiem, lecz sztywno trzyma się pleców bohatera. Miejscami przeszkadza to w obserwacji terenu. Bilbo mógłby też szybciej się odwracać. Jego powolne ruchy nieraz kosztowały mnie sporo zdrowia...

Reasumując, THE HOBBIT to przyzwoita gra platformowa, która dzięki prostocie obsługi i barwnej oprawie przyciągnie przed monitory rzesze młodszych fanów Tolkiena.

The Hobbit — **4**

Zręcznościówka / Przygodówka

Wymagania sprzętowe:
Procesor 500 MHz
32 MB RAM, 1.5 GB HDD

cena 29 $

Gra na platformy: PC
☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

Vivendi / Cenega Polska
www.lotr.com

+ Niezła grafika i dźwięk, zgodność z książką

– Skradanie może się znudzić, problemy ze sterowaniem

Grafika 4 | Dźwięk 3+ | Frajda 3+

Grę tę szczególnie docenią młodsi gracze. Dodatkowo może ona stanowić zachętę do zapoznania się z tłem historii LotR

SPACE COLONY

Oto kolonizatorzy obcych planet: punk oraz laleczka Barbie... A gdzie muchachos z twardymi cojones?

Inspiracją dla twórców SPACE COLONY stanowiło wiele słynnych produkcji, że wspomnę choćby o THE SIMS, SIM CITY czy STARTOPII. Pomysł, aby grupkę ciekawych indywidualności rzucić gdzieś i spróbować sklecić z nich zgraną załogę, nie jest nowy, ale w grze wyprodukowanej przez firmę Firefly Studios podano go zręcznie, ze szczyptą oryginalności i humoru.

W zasadniczej części gry, to znaczy podczas kampanii dla pojedynczego gracza (a właściwie dwóch kampanii), czeka na ciebie ponad 20 misji, w których kierować będziesz ekipą kosmicznych kolonizatorów pod przewodnictwem niejakiej Venus Jones. Twoim głównym zadaniem będzie rozszerzenie imperium korporacji Blackwater Industries, a co za tym idzie – nabijanie kabzy twojemu chlebodawcy. Przyjdzie ci zatem wydobywać surowce, produkować żywność, budować resorty wypoczynkowe godne portfeli i gustu bogatych turystów. Nie obędzie się też bez nieproszonych wizyt różnego typu intruzów. Na początku będą to tylko jakieś upierdliwe, niezbyt groźne owady, ale na dalszych etapach gry napastnicy będą już bardziej niebezpieczni i bez struktur obronnych, komandosów czy mechanicznych psów raczej się nie obejdzie.

Największe zalety tej kosmicznej sim-strategii to wyjątkowo wygodny interfejs oraz obecność ciekawych postaci kolonizatorów. Przejrzystość interfejsu ratuje gracza przed kompletnym chaosem. Mając na głowie potrzeby kilkunastu kolonizatorów, konieczność zadbania o wszelkie budynki w bazie, obronę kolonii i kosmiczny handel, zapewne nieraz zakląłbyś brzydko, gdyby nie fakt, że nawet najbardziej skomplikowane polecenia i zadania można wykonać, klikając nie więcej niż dwa-trzy razy myszką. W praktyce wyjątkowo dobrze sprawdza się zwłaszcza centrum dowodzenia. W tym miejscu jak na dłoni widać potrzeby wszystkich kolonizatorów, stan zaopatrzenia w tlen i energię, stan sanitarny bazy, poziom surowców oraz kondycję finansową placówki. Jak i w przypadku całego interfejsu, tak i tu między poszczególnymi zakładkami przechodzi się szybko i sprawnie. Dzięki takiej prostocie SPACE COLONY ma szansę przypaść do gustu zarówno bardziej wymagającym, starszym, jak i młodszym komputerowym dowódcom. Natomiast jeśli chodzi o postacie występujące w grze (jest ich łącznie 20), czeka na ciebie prawdziwy zestaw oryginałów. **Spotkasz tu głupiutką Candy o wyglądzie Barbie, japońskie punk-bliźniaczki, które potrafią skutecznie działać tylko wtedy, gdy pracują razem, młodzieńca Grega, któremu jedynie zabawa w głowie czy nawet leniwą i próżną córkę dyplomaty.** Każda z postaci ma swoje upodobania, umiejętności i gamę czasem śmiesznych, czasem poważnych, a czasem irytujących odzywek.

Poza kampanią, masz jeszcze możliwość rozegrania pojedynczych scenariuszy na kilku układach słonecznych, edytor map, a także tryb piaskownicy – mój ulubiony, w którym na wybranej planecie rozbudowujesz bazę w dowolny sposób. Dopiero tutaj w pełni widać zależności między dostawami tlenu, energii i żywności, a ilością pracowników i budynków, między wydobyciem a handlem, czy też przełożenie poziomu szczęścia podwładnych na ich zachowanie – zdesperowani kolonizatorzy potrafią zwariować czy zdemolować to i owo. Niestety, SPACE COLONY nie posiada trybu online.

Gra nie jest pozbawiona wad – wskazać trzeba na nieco przestarzałą grafikę 2D w sztywnym rzucie izometrycznym – jednak jest tak urokliwa, że czas spędzony z nią na pewno nie będzie zmarnowany.

DOBRA RADA GWIEZDNEGO SZCZURA: *Im więcej będziesz mieć podwładnych, tym częściej skorzystasz z centrum dowodzenia. Jak na dłoni widać tutaj zapotrzebowania wszystkich kolonizatorów oraz na bieżąco możesz śledzić stan zaopatrzenia w tlen i energię, stan sanitarny bazy, poziom surowców oraz kondycję finansową placówki. Między poszczególnymi zakładkami przechodzi się szybko oraz sprawnie.*



Candy przesiaduje całymi godzinami w bibliotece, ale wiedzy w jej tępej główce nie zostaje za wiele. A przecież przysłowie głosi, że nauka nie powinna iść w las...

Jak łatwo rządzić bazą?


Przejrzystość interfejsu znacznie ułatwia kontrolę nad twoją kosmiczną bazą


W lewym górnym rogu znajdziesz ikonki, dzięki którym na bieżąco możesz obserwować tempo wykonywania głównych zadań misji

Potrzeby załogi

Wskazując na pojedynczego kolonizatora, w prawym górnym rogu ujrzysz jego statystyki, które mówią o poziomie zadowolenia danej osoby. Górny pasek oznacza ogólny poziom szczęśliwości, niżej podane masz dane szczegółowe. Jak widać obok, Dean nie ma chwilowo problemów z forsą, zdrowiem i snem (zielony kolor każdego z pasków), natomiast należałoby popracować nad jego potrzebami związanymi z rozrywką czy higieną osobistą (żółty kolor). Nie widać tutaj danych dotyczących jedzenia – gdyby ten pasek był czerwony, to oznaczałoby, że gość głoduje...



Space Colony **4+**

Sim-strategia

* **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz,64 MB RAM, 850 MB na HDD
* **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
* **Take 2 Interactive / Cenega**
* www.spacecolonygame.com

cena 99.90

\+ Oryginalni bohaterowie, bogactwo przedmiotów i budynków

– Grafika, która jak na dzisiejsze czasy jest lekko przestarzała...

Grafika 3+ | Dźwięk 4+ | Frajda 4+

Gra rozkręca się powoli, ale potem jest już tylko lepiej. **Dzięki niej poczujesz się odpowiedzialnym ojcem...**

tekst: Bartosz „Bartes” Lewandowski

SIM CITY 4 RUSH HOUR
EXPANSION PACK

Burmistrz powinien mieć dobre kontakty w każdym miejscu galaktyki, bo inaczej...

Nazywasz się Nowak, Stefan Nowak, i jesteś zapracowanym do nieprzytomności bliźniakiem

Mieszkasz przy ulicy Braku Wolnego Czasu, w posiadłości nazywanej przez lokalną społeczność willą Posha. Przeżywszy 47 lat, dorobiłeś się stanowiska prezesa (złośliwi twierdzą, iż przy drobnej pomocy ze strony burmistrza) w firmie doradczej „A bo ja wiem". Ta ciężka praca kosztuje cię wiele nerwów i zdrowia. **Ostatnio burmistrz wpadł na pomysł przebudowy dwupasmówki przechodzącej w pobliżu twojej spółki.** Ruch na niej jest tak wielki, że w zasadzie codziennie dochodzi do przynajmniej jednej strasznej kraksy, a i małe karambole przestały być rzadkością. Burmistrz chyba rzeczywiście ma rację. Pamiętasz przecież, jak kiedyś pewien baran zarysował twoje nowiutkie czerwone Ferrari, wyjeżdżając z pobliskiego parkingu. Hmm... Czy to nie był sam burmistrz? Masz więc rok, żeby się przeprowadzić do nowego budynku, gdyż na miejscu starego powstanie czteropasmowa trasa przelotowa. Nie wiem jak ty, ale ja nie cierpię przeprowadzek.

Powyższy scenariusz to nie wyssana z palca bajka. Działo się tak w pewnym mieście, którego burmistrzem zostałem mianowany. Firma Maxis, twórca bestsellera wszech czasów – serii THE SIMS – ponownie atakuje. Tym razem nakładką. Obejdzie się jednak bez żółtej kartki, bo i tym razem nie popełniono żadnego poważnego faulu.

Już sama nazwa dodatku – SIM CITY 4: GODZINY SZCZYTU – wskazuje, o jakie nowe elementy wzbogacono wersję podstawową. **Rozbudowano mianowicie możliwości płynące z posiadania w twojej metropolii licznych środków transportu.** Dodatkowo zrobiono to w taki sposób, że nawet najbardziej hardcorowi zwolennicy gatunku powinni czuć się usatysfakcjonowani. Dostają bowiem w swoje ręce potężną skarbnicę wiedzy statystycznej na temat ruchu ulicznego w mieście. W oryginalnym SC4 robienie subtelnych poprawek w sieci ulicznej wydawało się być stratą czasu, gdyż nie dość, iż brakowało danych potrzebnych do rzeczywistego projektowania ruchu ulicznego, to jeszcze niedostępne były skuteczne instrumenty regulujące tenże ruch. **Obecnie przygotowano zarówno pokaźny zestaw infrastruktury komunikacyjnej (np. autostrady, estakady, parking komunalny czy port promów pasażerskich i samochodowych), jak również narzędzie służące do badania dróg, a pozwalające przewidzieć pojawiające się korki.** Wystarczy kliknąć na dowolnej drodze bądź budynku, by otrzymać szczegółową listę – jak i kiedy uczestnicy ruchu udają się do, wracają z lub przechodzą przez dany punkt. W formie strzałek wyświetlana jest też trasa wszystkich uczestników ruchu przemieszczających się przez wskazane miejsce. Ponadto można włączyć opcję rozróżnienia ruchu porannego i wieczornego, co jest szczególnie przydatne przy projektowaniu przepływów na ulicach jednokierunkowych. Totalne szaleństwo dla totalnych fascynatów.

Udostępniono także możliwość przeprowadzania wywiadów z Simami o problemach zaprzątających im głowy. Po naciśnięciu ikony mikrofonu na dowolnym Simie chętnym do rozmowy (nad takimi typami pojawia się komiksowy dymek) otrzymasz interesujące cię informacje. Zwykle za rozwiązanie nurtujących Simy problemów przewidziane są różne bonusy. Nie zawsze jednak przyjmując zlecenie, wyjdziesz tylko na plus. **Jeżeli zaangażujesz się w misję, w której można zarobić gotówkę, to przeważnie stracisz część reputacji.** Ilości zależą od klasyfikacji czynu. Np. zawiezienie inwestora na miejsce, w którym chciałby w przyszłości postawić kasyno, przyniesie ci pewną sumę simoleonów (tutejsza waluta), ale za propagowanie hazardu w mieście stracisz kilkadziesiąt punktów reputacji.

Prowadzenie pojazdów to kolejny świeży pomysł scenarzystów z Maxisa. Będziesz mógł zasiąść za kółkiem/sterami szeregu pojazdów, od naziemnych począwszy, poprzez nawodne, a skończywszy na powietrznych. Istnieje nawet opcja odnalezienia Strefy 51, gdzie ukrywane jest UFO.

SIM CITY 4: GODZINY SZCZYTU to gra wyjątkowa z jeszcze jednego powodu. Dzięki opcji zasiedlania wzniesionego miasta Simami, którym poświęciłeś dziesiątki godzin grając w serię THE SIMS, oraz możliwości ściągania ich z Sieci, możesz nadać tworzonemu miastu bardzo osobisty charakter.

Jeśli więc jesteś oddanym wielbicielem Simów, a w szczególności serii SIM CITY, dodatek SC 4: GODZINY SZCZYTU powinien przypaść ci do gustu.

tekst: Paweł „Cyberfish" Karaszewski

Sim City 4 Rush Hour — 5-

Symulator budowy miasta

cena 79.00

* **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 1.4 GB HDD
* **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
* **EA Inc. / EA Polska**
  www.simcity.com

\+ Kontrola projektowania ruchu ulicznego, interfejs

\– Przede wszystkim niedoróbki w systemie generowania pojazdów

Grafika 5 · Dźwięk 4+ · Frajda 5

Bezdyskusyjnie najlepsza symulacja życia (a czasami też śmierci) miasta, jaka kiedykolwiek powstała na pecety

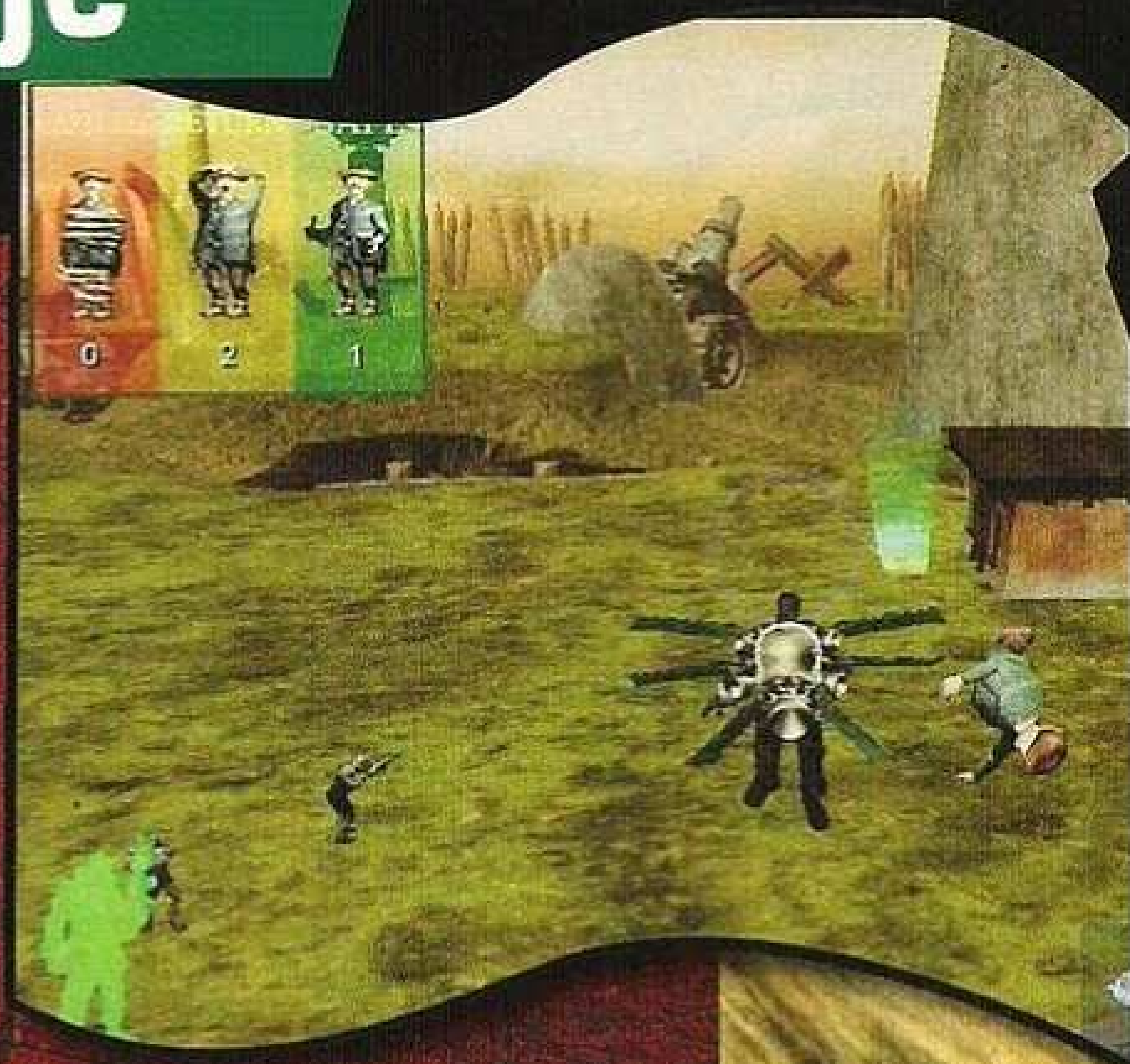
Art. 16.1. Kierującego pojazdem obowiązuje ruch prawostronny.

2. Kierujący pojazdem, korzystając z drogi dwujezdniowej, jest obowiązany jechać po prawej jezdni; do jezdni tych nie wlicza się jezdni przeznaczonej do dojazdu do nieruchomości położonej przy drodze.

3. Kierujący pojazdem, korzystając z jezdni dwukierunkowej co najmniej o czterech pasach ruchu, jest obowiązany zajmować pas ruchu znajdujący się na prawej połowie jezdni.

Jeżeli masz ochotę, możesz śledzić przejazd wozu strażackiego od remizy aż do miejsca pożaru

Teraz już wiem, że takie harce stały się możliwe dzięki firmie Sierra, która uraczyła nas zręcznościową grą, zatytułowaną ARMED AND DANGEROUS. Narzędzia, służące do zadawania ran śmiertelnych, są niewątpliwie elementem wyróżniającym ten tytuł spośród morza innych gier TPP oraz FPP. Co prawda, ilość różnych broni nie jest może imponująca – naliczyłem ich łącznie dziesięć – za to ich wygląd i działanie przyprawić mogą o napady histerycznego śmiechu. Weźmy na przykład taki Land Shark Gun. Gdy po raz pierwszy go użyłem, początkowo nie zauważyłem żadnej reakcji – pewnie dlatego, że znajdowałem się w samym centrum bitwy i nie spostrzegłem płetwy grzbietowej żwawo zdążającej do wyznaczonego przez celownik miejsca. Po chwili stojący tam przeciwnik stracił grunt pod nogami, spod ziemi wyłoniła się potężna paszcza i pożarła oniemiałego wroga z cichym mlaśnięciem. Wrażenie piorunujące! W równym stopniu cieszą Czarna Dziura, Bomba Guy Fawkesa czy moździerz, przypominający puzon. Chociaż jednak wszystkie te pukawki i gadżety są cool, najczęściej używać będziesz zwyczajnego, szybkostrzelnego karabinu o łącznej pojemności 1000 kul.



Jeśli ktoś nie wierzy w możliwości akrobatyczne postaci w tej grze, niech spojrzy na chłopców przelatujących z prawej strony

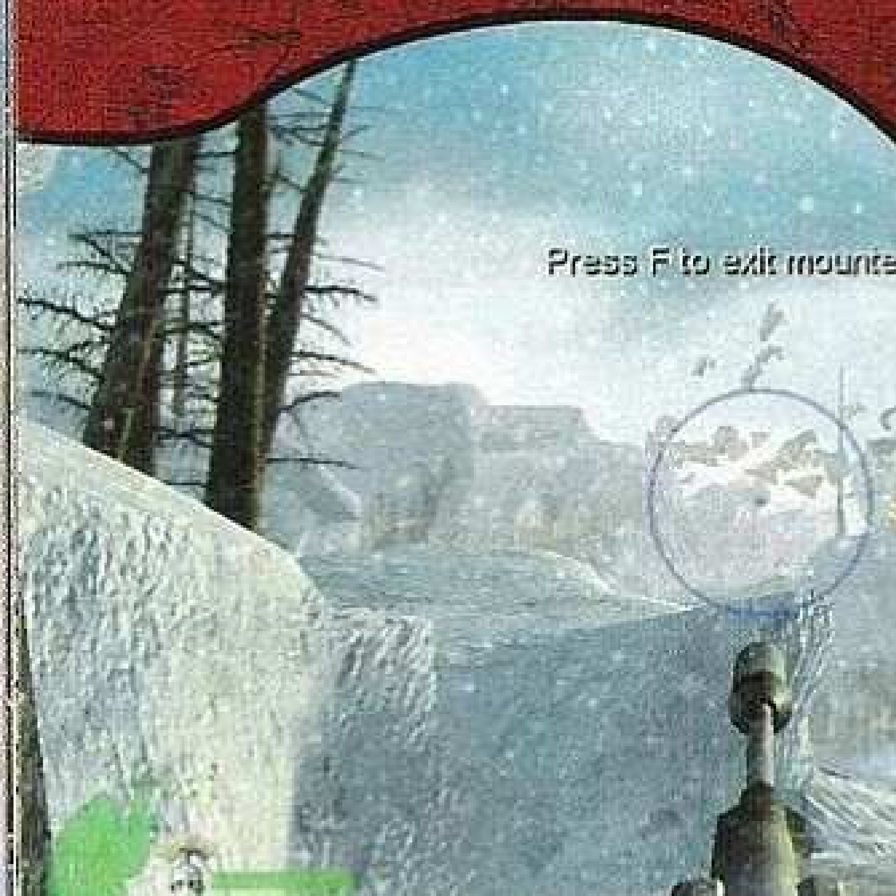
Zanim spełnisz swoją dziejową misję, będziesz musiał przebrnąć przez 21 misji. Etapy są odpowiednie – ani za krótkie, ani za długie – i raczej nie zdążysz się nimi znudzić. Jest to o tyle istotne, że poszczególne krajobrazy są jednak nieco monotonne.

ARMED AND DANGEROUS

Gdyby ktoś zaproponował ci śmiertelny strzał przy pomocy rekina lub czarnej dziury, uznałbyś go za osobę niebezpieczną...

Lionhearts atakują!

W ARMED AND DANGEROUS nie spodziewaj się oryginalnej fabuły. Oto czterech śmiałków, zwanych zbiorczo Lwie Serca, odważyło się wyruszyć na wyprawę, której ostatecznym celem jest odebranie Księgi Praw złemu królowi Forge, terroryzującemu okolicę. Co by nie mówić – jest to scenariusz typu fast-food. Na szczęście Roman, Q, Jonesy oraz Rexus, czyli główni bohaterowie, swoimi rubasznymi, a miejscami głupimi odzywkami przydają tej mizernej fabułce sporo kolorytu. A że przy okazji przemawiają w różnych odmianach angielskiego (w szczególności cudnie pachnie tutaj szkockim akcentem), to ich wywodów aż chce się słuchać. Tak na marginesie – do gry przemycono odrobinę ksenofobii. Kiedy Rexus hipnotyzuje strażników i chce powiedzieć im coś, by się na stałe od bohaterów odczepili, mówi po prostu: „Wyobraźcie sobie, że jesteście Francuzami". I za chwilę strażnicy biegają z rękami w górze, oznajmiając wszem i wobec, że się poddają.



Choć z pozoru rozgrywka jest liniowa, to jednak z czasem zauważysz, że do celu nie prowadzi jedna, uniwersalna droga. Można na przykład przeć przed siebie, nie przejmując się destrukcją budynków wroga. Wtedy jednak może się okazać, że po włączeniu syren (RtCW się kłania) z tych właśnie zapomnianych budynków ruszy w twą stronę cały zastęp niezauważonych wcześniej wrogów. Innym razem eksploracja danego rejonu z dwóch stron może oznaczać zupełnie różne szanse przetrwania.

Strzeż się megakaczuchy!

Sterujesz cały czas Romanem z perspektywy trzeciej osoby. Swoim kompanom możesz wydawać rozkazy, niestety, tylko dwojakiego rodzaju – atakowania wybranego miejsca lub osłaniania Romana. Co ciekawe, nawet jeśli któryś z towarzyszy broni zginie na polu chwały, to i tak na koniec etapu ujrzysz go w cut-scence, a następnie w kolejnej misji. Troszkę to nielogiczne, ale ułatwia przechodzenie kolejnych poziomów. Twoja ekipa ma zresztą z kim walczyć – od strony ilości napierających wrogów przebić tę grę może chyba jedynie SERIOUS SAM i WILL ROCK. Miejscami już naprawdę gubiłem się, w którą stronę mam strzelać, i gdyby nie Q i Jonesy, to nieraz byłbym w ciężkich tarapatach. Szkoda jedynie, że przeciwnicy są tak mało zróżnicowani. Występuje ich może wszystkiego z pięć typów. Jedyną odskocznią są wielkie roboty, na przykład Q1-12 (podobny do twojego kumpla Q) czy Colossus – o wyglądzie mega-kaczuchy. Uważaj nadto na przelatujące Zeppeliny i spodki typu UFO, bowiem można od nich nieźle oberwać po głowie. W większości misji chodzi przede wszystkim o masową eksterminację wrogów, czasem, w ramach smaczku, trzeba rozwalić jakiś budynek, kogoś tam uratować (na przykład Rexusa, chłopa lub świętą owcę). Dotrzeć do celu pomagają bonusy w postaci apteczek i zapasowych magazynków. Czasem można znaleźć „token", czyli przedmiot specjalny, dający dostęp do powtórek misji czy innych dodatkowych opcji.



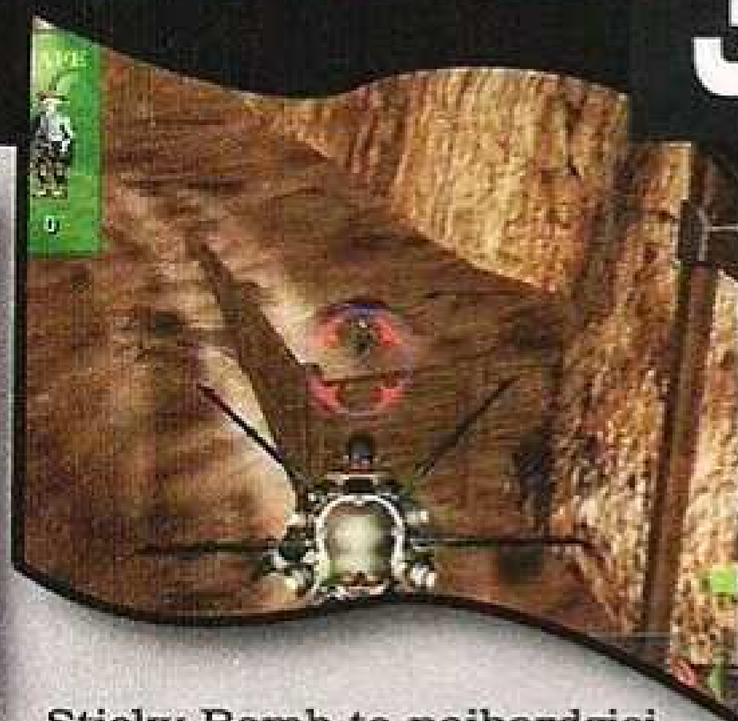
Good bye, saves...

ARMED AND DANGEROUS wyraźnie tworzona była z myślą o konsolach i stąd na przy-





Sceneria bywa monotonna, ale da się przeżyć...



Sticky Bomb to najbardziej użyteczna z broni specjalnych



Korzystanie ze snajperki w niektórych miejscach to konieczność

W twoim arsenale znajduje się także „Guy Fawkes Traitor Bomb", dzięki której twoi wrogowie zwracają broń przeciwko swym pobratymcom. A skąd ta nazwa? Otóż w 1605 roku w Anglii niejaki Guy Fawkes, (Guido Fawkes) postanowił wysadzić w powietrze angielski parlament, aby odebrać władzę protestantom. Spisek się nie udał, Guy został stracony – teraz nazwa tej bomby jest już chyba jasna?

Jak do kaczek...

Od czasu do czasu, aby odpocząć od codziennego wyrzynania podwładnych króla Forge'a, zaczynasz... jeszcze intensywniej wyrzynać tychże podwładnych. Twórcy sadzają cię przy armacie i musisz łomotać w nadbiegające hordy orków i innych stworów. Taka forma zabawy to w sumie nic nowego – weźmy chociażby RED FACTION 2, gdzie można było znaleźć podobne misje. Specjalnie wymagające te etapy nie są – wystarczy odrobina celności i szybkości w naciskaniu „fire".





Co on godo?

Jonesy, czyli kret-pirotechnik, ma taką wymowę, że nawet ci gracze, którzy uważają się za dobrych z angielskiego, mogą mieć problemy z wychwyceniem kwestii tej postaci. Powód – mamy tu do czynienia ze szkocką odmianą angielskiego, cudną od strony dźwiękowej i piekielnie trudną do zrozumienia. Na szczęście jest opcja włączenia napisów, która może pomóc wychwycić sens wypowiedzi Jonesy'ego. A dla chętnych króciutka powtórka z najczęstszych słów, których Szkoci używają, a których nie masz szans poznać w szkole:

laddie – chłopiec
lassie – dziewuszka
aye – tak
nay – nie
wee – mały
bonnie – ładny



Wad irytująca opcja nagrywania stanu gry – dostępny jest tylko jeden slot, nie możesz więc cofnąć się o kilka misji. Prawdopodobnie z tych samych, konsolowych względów gra nie posiada opcji zabawy wieloosobowej, co pomału staje się już grzechem śmiertelnym w przypadku strzelanin TPP i FPP. Skłamałbym, gdybym rzekł, że ARMED AND DANGEROUS to przebój roku, jednak na pewno jest to propozycja godna rozważenia w wolny wieczór – odprężenie gwarantowane. Nadto niektóre wypowiedzi bohaterów powinny być puszczane w szkołach podczas lekcji języka angielskiego.

Armed & Dangerous — **4**

Zręcznościówka

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 4.5 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Sierra / LEM**
- www.lucasarts.com

cena 169.00

\+ Ciekawe bronie, wartka akcja, akcent głównych bohaterów

– Monotonne tekstury, powtarzalność zdarzeń

Grafika 3+ | Dźwięk 4+ | Frajda 3+

Oto gra idealna na relaksujący wieczór – **minimum myślenia i maksimum akcji**, a wszystko okraszone poczuciem humoru głównych bohaterów

tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

Setki stworów, czarów oraz artefaktów. Ogromne armie przewalające się po fantastycznym świecie. Oto MAGIA CIENIA

AGE OF WONDERS MAGIA CIENIA

Kiedy mój redakcyjny kolega stwierdził, że SHADOW MAGIC to dodatek do AGE OF WONDERS II, urządziłem mu karczemną awanturę. Ze zdarzenia tego płynie jeden wniosek: zanim zacznie się bronić kota w worku, należy go wpierw obejrzeć :-).

To dodatek!

SHADOW MAGIC jest, niestety, niczym więcej, jak zestawem dodatkowych scenariuszy oraz kampanii do części drugiej. Tyle że dodatkiem zupełnie samodzielnym, niewymagającym nie tylko zainstalowania na komputerze części drugiej, ale nawet znajomości tamtej gry.

Trzeba mieć zasady

Seria AGE OF WONDERS to powrót do „oldskulowego" myślenia o strategiach, połączenie wykastrowanej CYWILIZACJI z taktyczną grą bitewną, gdzie każde działanie podejmowane jest w trybie turowym. Wcielasz się tutaj w postać maga-władcy, którego zadaniem jest podbój krainy rodem z fantasy oraz pokonanie wszystkich konkurentów. Zdobywasz i rozbudowujesz miasta, dbasz o wzrost populacji i dochody, ale przede wszystkim szykujesz do boju potężne armie oraz wynajmujesz bohaterów, którzy będą nimi dowodzić. **W AoW nie musisz przejmować się zdobywaniem surowców, a jedyne, co cię interesuje, to aby w każdej turze do twego skarbca wpływała stosowna ilość złota.** Podobnie jak w HoM&M czy DISCIPLES, rozgrywka toczy się na dwóch planach. Pierwszy to mapa świata, na której sterujesz jednostkami oraz podejmujesz decyzje ekonomiczne, drugi plan otwiera się zaś tylko w czasie bitwy i zamyka w momencie, kiedy pokonałeś wroga (lub mu, odpukać!, uległeś).

Magia rządzi

W świecie AoW magia odgrywa wielką rolę. W końcu będący twoim alter ego władca jest niczym innym, jak dysponującym sporym potencjałem magiem. I tylko od ciebie zależy, jak ten potencjał rozwiniesz i którą dziedziną magii zechcesz się zająć. W trakcie trwania zabawy twoim zadaniem jest opracowywanie coraz potężniejszych zaklęć, pochodzących z sześciu podstawowych sfer (Ogień, Woda, Powietrze, Ziemia, Śmierć oraz Życie) oraz z nietypowej sfery Kosmosu. W zależności od tego, jaką specjalizację wybierzesz, będziesz mógł zbadać i zastować inne czary. W sumie zaklęć jest grubo ponad sto, ale w czasie rozgrywki skorzystasz tylko z tych odpowiadających sferze lub sferom, które wcześniej wybrałeś. Każdy czarodziej-władca posiada coś w rodzaju strefy oddziaływania (jej zasięg rośnie, kiedy zbudujesz Wieżę Magów) i może rzucać zaklęcia tylko w obrębie tej właśnie strefy. Dlatego na początku zabawy (kiedy strefa ma malutki zasięg) władca powinien osobiście towarzyszyć swej armii, aby wspomagać ją czarami w czasie bitwy. Jednak zaklęcia, które możesz stosować, to nie tylko zaklęcia bitewne rzucane na mapie taktycznej. Możesz skorzystać również z czarów globalnych (sprowadzanie suszy, ognia lub wręcz przeciwnie, przemiana wody w każdym akwenie w wodę życia itp.), wspomagających (na stałe zwiększają bitewną sprawność jednostek lub uzdrawiają) lub przyzywających. Za pomocą tych ostatnich możesz wzbogacić swą armię, wcielając w jej szeregi wezwane za pomocą magii stworzenia.

Łomotanina

Jedna armia może się składać z maksimum ośmiu jednostek, ale na polu bitwy tych jednostek może znaleźć się nawet kilkadziesiąt. Wszystko dzięki temu, że w walce uczestniczą nie tylko armie, które weszły sobie właśnie w drogę, lecz wszystkie wojska znajdujące się w bliskim sąsiedztwie. To rozwiązanie powoduje, że bitewne pole może się zamienić w niezłą rzeźnię.



Jednym z najważniejszych zadań maga-władcy jest zdobywanie nowych miast. To one przyniosą dochód, w nich powołasz armie

Age of Wonders: Magia Cienia — **4**

Turowa strategia fantasy

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 450 MHz, 128 MB RAM, 700 MB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Take 2 / Cenega Polska**
- www.ageofwonders.com

\+ W stosunku do AoW II nic nie zostało zepsute ;-)

− Tak naprawdę jest to dodatek, który próbuje udawać nową grę

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

Fajna gra dla tych, którzy lubią połączenie strategii z RPG. Przydałyby się większe zmiany w stosunku do AoW II

Historia outsidera

Popularność cyklu AGE OF WONDERS nigdy nie dorównała powodzeniu genialnej serii HEROES OF MIGHT AND MAGIC. Ale tak to już jest w życiowym teatrze, że jedni grają Makbeta, a drudzy osobnika z tłumu, którego Makbet niedbale tnie mieczem. I jak na grę „z drugiego planu" seria AoW radziła i radzi sobie świetnie. Ludzie z długimi, siwymi brodami pamiętają, skąd się wziął pomysł na tę serię. Prekursorem była gra MASTER OF MAGIC, która niegdyś narobiła niezłego zamieszania wśród miłośników fantasy, gdyż wprowadzone w niej rozwiązania były jak na tamte lata nowatorskie.

Do tej pory ukazały się dwie części AoW oraz właśnie SHADOW MAGIC.

Każda z jednostek charakteryzowana jest liczbą Punktów Ruchu i Punktów Życia, Atakiem, Obroną, Obrażeniami oraz Odpornością. Ogromna część wojsk posiada jednak dodatkowe cechy. Mogą to być na przykład umiejętności strzeleckie (oszczepy, włócznie, zatrute strzałki), zdolność stosowania czarów uzdrawiających, zdolność paraliżowania wroga, oplątania go siecią, zamrożenia, a nawet zmuszenia do przejścia na przeciwną stronę! Poza tym na polu walki pojawiają się stwory latające, umiejące wspinać się po murach, czy machiny oblężnicze. Krótko mówiąc: sporo tego tałatajstwa (łącznie przeszło setka jednostek), a ostateczny sukces często tkwi w precyzyjnym wykorzystaniu wszystkich dostępnych opcji.

Pod względem technicznym walka jest prosta jak wykres IQ polskich parlamentarzystów, więc nie powinieneś mieć żadnych kłopotów z poradzeniem sobie na polu bitwy. **Warto zwrócić uwagę na trzy rzeczy: po pierwsze, liczba ciosów zadanych przez żołnierza zależy od tego, ile mu pozostało Punktów Ruchu.** Po drugie, każda jednostka na uderzenie odpowiada kontruderzeniem. Oznacza to, że należy się dwa razy zastanowić, zanim się kogoś zaatakuje, bo może się to nieprzyjemnie skończyć. No i po trzecie, punkty doświadczenia otrzymuje ta jednostka, która wroga utłukła, a nie ta, która go poraniła. A to znaczy, że jeśli to tylko możliwe, powinieneś planować, komu powierzyć zaszczyt dobicia przeciwnika.

W czasie walki nieocenieni są bohaterowie. Tylko oni podlegają rolplejowemu rozwojowi, a to znaczy, że są w stanie zdobyć wiele poziomów doświadczenia, rozwijać swe cechy oraz nauczyć się nowych umiejętności. Dobrze wyszkolony bohater jest prawdziwą machiną do zabijania i pod każdym względem przewyższa wszystkie jednostki, jakie możesz rekrutować w miastach. Tak więc dbaj o swych bohaterów, pilnuj ich prawidłowego rozwoju, zaopatruj w artefakty i nie pozwól im zginąć. Zwłaszcza że w czasie trwania kampanii raz pozyskany heros będzie ci towarzyszyć w kolejnych misjach.

Zadania oraz zlecenia

W trakcie trwania danej misji możesz otrzymać intratne zlecenia, których wykonanie zaowocuje cennym prezencikiem w postaci jakiegoś milusiego artefaktu lub nagrodą, liczoną w brzęczącej walucie lub punktach many. Zadania takie otrzymasz od potężnych Duchów, które pojawią się, kiedy już wybudujesz w którymś z miast poświęcone im ołtarze.

Zadania te nadmiernie skomplikowane nie są. **Ot, należy wyciąć w pień jakąś grupkę, której dany Duch nie lubi, zdobyć konkretne miasto lub wykończyć konkretną postać.** Dzień jak co dzień...

SHADOW MAGIC jest programem ciekawym i w miarę urozmaiconym, choć niestety bardzo mało dynamicznym. Od strony graficznej lokuje się zdecydowanie poniżej poziomu wyznaczonego przez HoM&M czy DISCIPLES. Ale chociaż scenografia razi pewną siermiężnością, to w pewnej chwili zapomina się o ubóstwie czy umówności przedstawianych obiektów lub scen, ponieważ człowiek bardziej koncentruje się na samej rozgrywce. A zatem nie jest tak źle...


Przy zastosowaniu dużego zbliżenia detale niestety rozmazują się w okropny sposób


Każdą walkę można rozstrzygnąć automatycznie lub spróbować sił na mapie taktycznej









Na górnych obrazkach widzisz przedstawicieli trzech nowych ras, które pojawiły się po raz pierwszy w MAGII CIENIA. Są to, kolejno, złowrogie, okrutne i pełne morderczych instynktów Demony Cienia, dalej Sirianie – ich odwieczni wrogowie, teraz pokonani i upokorzeni, oraz Nomadzi – pustynny lud charakteryzujący się wielką mobilnością. W dolnym rzędzie pokazujemy, jak może wyglądać twój mag-władca, ale do wyboru jest wiele innych portretów...

tekst: Jacek „Randall" Piekara

Pacific Warriors 2

Gdyby ciotka miała skrzydła, byłaby japońskim Zerem!

Latać każdy może! Pilotowanie samolotu od dzisiaj ogranicza się do wciskania sześciu klawiszy...

Kiedyś gry kosztowały co najmniej 159 złotych i graczom nawet nie śniły się przeceny, promocje oraz „covery". Dziś na kioskowych półkach stoją magazyny oferujące pięć pełnych wersji w cenie pięciu piw, zaś w koszach zagracających supermarkety roi się od programów za kilkanaście złotych. Wszystkie te gry są równie nędzne co komedie z Ashtonem Kutcherem w roli głównej. Naprawdę trudno wygrzebać z nich coś, co byłoby warte tych głupich dwóch dych...

Gra PACIFIC WARRIORS 2 jest tu chlubnym wyjątkiem. **To bardzo przyzwoita strzelanina napisana przez polskich programistów pracujących dla duńskiej firmy InterActive Vision.** Akcja programu toczy się w czasie II wojny światowej, kiedy to nad Pacyfikiem ścierało się lotnictwo Stanów Zjednoczonych i Japonii. Latając w szeregach Amerykanów, korzystasz z dwóch maszyn, myśliwca Grumman F6F Hellcat i bombowca Douglas SBD Dauntless, który w rzeczywistości dał się ostro we znaki japońskiej marynarce wojennej. Z kolei dołączając do poddanych cesarza (co po premierze „Ostatniego samuraja" może stać się zajęciem modnym), wskakuje się za stery słynnego Zera firmy Mitsubishi oraz dolnopłatu Nakajima B5N2 Kate. Do każdej z maszyn wpakowano mnóstwo broni, nawet takiej, jakiej nie pakowało się do tego typu samolotów. Wszystko po to, by siedzący za monitorem pilot nawet nie pomyślał o ziewaniu.

Miłośnicy symulacji nie mają się jednak z czego cieszyć. Model lotu został uproszczony do granic możliwości. Gracz steruje samolotem za pomocą sześciu klawiszy (gaz, hamulec oraz cztery kierunki), z pozostałych korzysta zaś przy zrzucaniu bomb i torped oraz strzelaniu z działka pokładowego. Wykastrowano też fazy startu i lądowania, obarczając gracza jedynie obowiązkiem przelecenia przez „świetlisty tunel" nad lotniskiem. Same misje nie powalają zróżnicowaniem. Każda ze stron ma do wykonania aż 25 zadań, lecz ograniczają się one do bombardowania celów naziemnych i nawodnych, a także walk z samolotami wroga, w dzień i w nocy.

Szata graficzna programu została przygotowana w oparciu o ceniony silnik Renderware. Dzięki niemu gra wygląda dużo lepiej niż wszystkie produkty z serii PEARL HARBOR razem wzięte (a jednocześnie nie umywa się do doskonałego YAGER). Modele samolotów są szczegółowe i opięte kolorowymi teksturami, w czasie manewrów za skrzydłami ciągną się smugi powietrza, zaś woda faluje i... prześwituje. Jest czysta, pod jej powierzchnią widać różne rodzaje dna. Gorzej wygląda niestety roślinność porastająca wyspy – jest dość tekturowa i niezbyt zróżnicowana. Bardzo dobrze wypadają za to kompozycje towarzyszące rozgrywce, monumentalne, potężne, „wojskowe", doskonale stopniujące napięcie. Silniki samolotów pracują przyzwoicie, choć daleko im do prawdziwych odgłosów wydawanych przez Zera i Piekielne Koty.

Program ukazał się w kioskowej serii MaxGame, którą od niedawna opiekuje się hurtownia oprogramowania PLAY. **Podobnie jak w przypadku POLDEK DRIVER, do gry dołączone są pełne wersje mniej udanych programów komercyjnych**, takich jak zimowa zręcznościówka SNOW WAVE, polska strzelanka RZEŹNIK, wyścigi samochodowe AUTOBAHN RACING i opisywane już w CLICKU! SEARCH AND RESCUE 3. I choć również PACIFIC WARRIORS 2 nie jest tytułem szczególnie wybitnym, warto po niego sięgnąć. Chociażby po to, by przekonać się, że nie wszystkie polskie gry są tak kupiaste jak chociażby... Ech, o zmarłych źle się nie mówi.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Pacific Warriors 2 — **4–**

Zręcznościowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 400 MB HDD
- cena 19.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **IA Vision/ Play**
- www.pw2.play.pl

\+ Świetna muzyka, niska cena oraz bardzo dużo akcji...

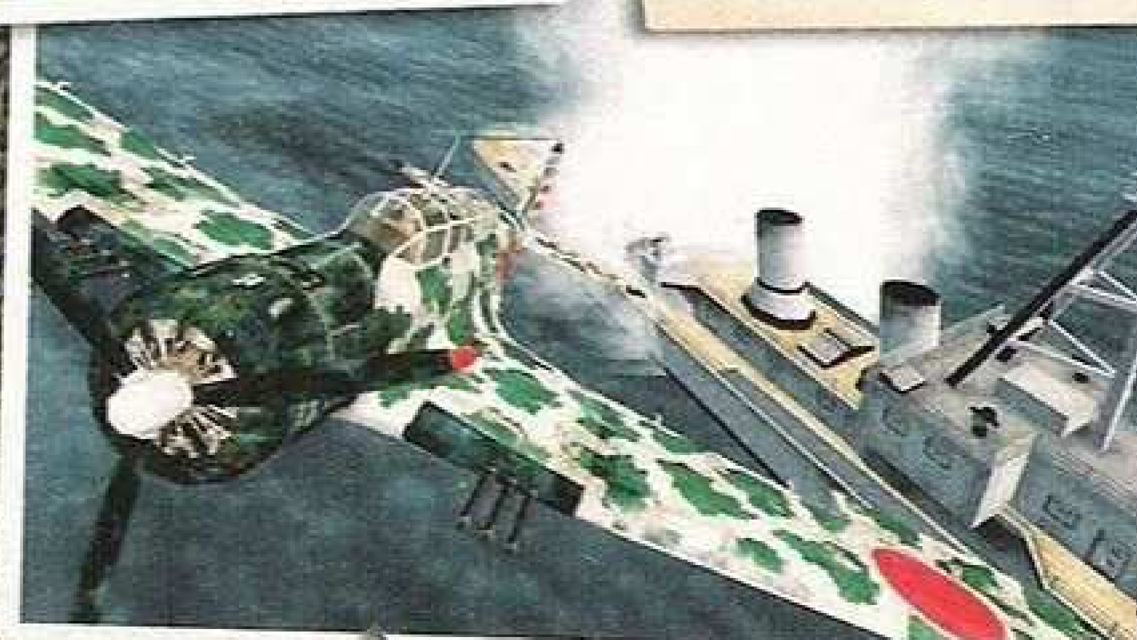
– To na pewno nie jest program wybitny...

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 4–

Polacy w bitwie nad Pacyfikiem: nowoczesna strzelanina na udanym silniku Renderware. **Warta swojej ceny!**


Przy ostrych manewrach za skrzydłami pojawieją się charakterystyczne smugi. Słychać też odpowiedni odgłos. Mała rzecz, a cieszy...


Atak na bazę: poza budynkami możesz też niszczyć pojazdy. Ciekawe, czy w ciężarówkach znajduje się guano?


Kapitan-san topić się sam. Ja sam mu w tym pomóc dzięki dzielna ataka z powietrza

Guano War?

Pacyfik – duże bajoro pomiędzy Azją, Ameryką i Australią. Nazwane Oceanem Spokojnym ze względu na znaczą liczbę sztormów i konfliktów rozgrywanych na jego wodach. Gra PACIFIC WARRIORS 2 opowiada o II wojnie światowej, lecz prawdziwa wojna o Pacyfik rozegrała się 60 lat wcześniej, między 1879 a 1884 rokiem, gdy Chile, Peru i Boliwia toczyły bój o... złoża saletry i guano (ptasie kupsko).

GALACTIC CIVILIZATIONS

Mamy zimę, więc poślizgi nie są niczym nadzwyczajnym. Ten poślizg jednak nikomu nie zrobił wielkiej krzywdy

Mowa o prawie rocznym opóźnieniu, jakie przydarzyło się GALACTIC CIVILIZATIONS w drodze na półki sklepowe w Polsce. Debiut tego tytułu na Zachodzie miał miejsce w marcu ubiegłego roku, a od tego czasu zdążyło się też ukazać rozszerzenie do gry. Jednymi z nielicznych, którzy mogli nie odczuć kłopotów „komunikacyjnych", są szczęśliwcy posiadający łatwy dostęp do Sieci. A to dlatego, że grę od samego początku można ściągać bezpośrednio ze strony internetowej producenta, oczywiście po uiszczeniu odpowiedniej opłaty.

GC była początkowo grą dostępną jedynie w systemie OS/2. Dopiero upadek tego systemu oraz błagania rzeszy zwolenników GC skłoniły Brada Wardella – pomysłodawcę i późniejszego kierownika projektu – do napisania wersji obsługującej również platformę pecetową. Dzięki długoletniej tradycji popartej sporym doświadczeniem twórców (świat GC istnieje już od połowy lat 90.) powstała rewelacyjna zabawa, w sposób unikalny łącząca elementy świata polityki, sztuki militarnej, zawiłych technologii oraz wszędobylskiej ekonomii.

GALACTIC CIVILIZATIONS to strategia turowa osadzona w scenerii... galaktycznej pod koniec XXIII wieku. Wcielasz się w rolę przywódcy zjednoczonego ziemskiego imperium, które właśnie wynalazło napęd hiperprzestrzenny, pozwalający na szybkie podróże międzygwiezdne. W zupełnie nieodgadnionych okolicznościach plan napędu dostał się w łapy pozostałych pięciu obcych cywilizacji zamieszkujących Kosmos pospołu z mieszkańcami Ziemi. Ten ewidentny brak czujności będzie cię kosztował wiele godzin, których nie musiałbyś spędzać przed ekranem komputera, gdyby lepiej pilnowano tych @#$!$ planów! Ale nie ma się czym martwić. Dokonana na GC reaktywacja i transformacja jest produktem wysokich lotów, pod warunkiem, że lubisz strategie turowe (jeśli nie wiesz, czy lubisz, to GC powinno pozytywnie nastawić cię do tego gatunku).

Jak już zapewne wywnioskowałeś z powyższego akapitu, jedną z największych niespodzianek w GC jest ograniczenie wyboru rasy tylko do jednej cywilizacji – Zjednoczonej Ziemi. Dlaczego zdecydowano się dokonać zamachu na podstawową wolność obywatelską gracza? Zespół Brada Wardella doszedł do wniosku, że w większości podobnych gier podbój wszechświata różnymi rasami przeszkadzał w pełnym zanurzeniu się w panujący klimat. Poza tym, kolejki cyferek, czyniące inne rasy wyjątkowymi, w GC zostały wykorzystane do dokładniejszego opisania twoich podwładnych. Np. w Senacie wprowadzono podział na różne frakcje (np. partia pacyfistów, technokratów czy merkantylistów). Jeżeli stronnictwo, które reprezentujesz, traci wiodącą pozycję w parlamencie, nieunikniona staje się też utrata ustalonych na starcie bonusów. Czasami taka fatalna wpadka potrafi spowodować totalną destabilizację gospodarczą, a w jej następstwie możesz wtopić już prawie wygraną rozgrywkę.

Prawie wszystkie przełomowe usprawnienia w produkcie firmy Stardock Entertainment stały się możliwe dzięki wprowadzeniu Gwiezdnych Baz. Nie będę jednak psuł ci zabawy, zdradzając sekrety jednej z niespodzianek czekających cię w GC. Powiem może tylko tyle, że Bazy umożliwiają m.in. zabezpieczenie szlaków handlowych czy ekspansję kulturalną. Mogą również pełnić funkcję kopalni zasobów, a na tym nie koniec...

Osoby twierdzące, że epoka strategii turowych dobiega końca, powinny spróbować pyknąć w sygnowaną przez Strategy First zabawkę. Wtedy przekonają się, w jak wielkim są błędzie. Idź umierać z imieniem Imperatora na ustach!


Czarna czaszka symbolizuje poddawanie się wpływom kulturowym innych nacji

Jak grać, żeby wygrać?

GALACTIC CIVILIZATIONS to w zasadzie pierwsza w swoim rodzaju gra, gdzie rzeczywiście można doprowadzić do ostatecznego zwycięstwa na kilka różnych sposobów. Dotychczasowe tytuły tego gatunku skupiały się przede wszystkim na doprowadzeniu do wygranej w drodze dominacji militarnej. Zapewnienia kolejnych firm o możliwościach ukończenia rozgrywki w ich pseudo-hitach poprzez supremację technologiczną czy dyplomatyczną należy raczej traktować z przymrużeniem co najmniej jednego oka. W przypadku GC sytuacja przedstawia się dokładnie odwrotnie. Tutaj naprawdę można to zrobić. Dostępna jest np. asymilacja kulturowa innych społeczeństw bądź uzależnienie ich gospodarki od handlu z Ziemianami.

W tym drugim przypadku nie musisz się obawiać ataku ze strony uzależnionego mocarstwa. Co więcej, istnieje duże prawdopodobieństwo, iż w momencie wrogiej inwazji otrzymasz należyte wsparcie, jakiego każdy rozsądny biznesmen spodziewałby się od kluczowego partnera handlowego. Jeśli statek, na którym obydwaj płyniecie, idzie na dno, nie pozostaje mu nic innego, jak pomoc w łataniu dziur i wypompowywaniu nadmiaru wody...




Potwór nie potwór, byleby miał... coś na wymianę, najlepiej po korzystnych stawkach

Galactic Civilizations 4+
Strategia turowa
- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 600 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD
- cena 49.99
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Strategy First / Cenega**
- www.galciv.com

+ Wybitna SI, Gwiezdne Bazy, wysoka grywalność produktu
– Przeciętne grafika oraz muzyka, chwilami zbyt skomplikowana

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5

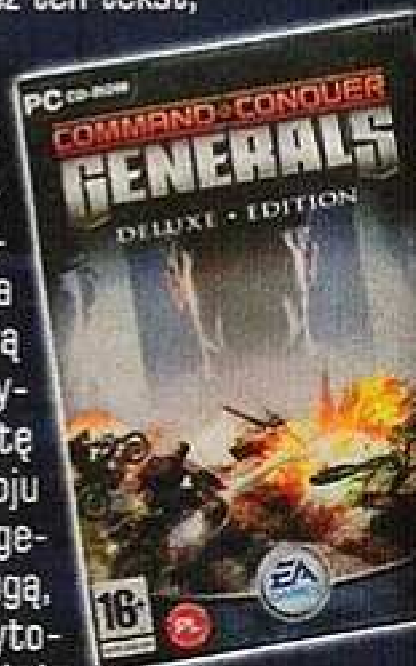
Dość już tego czekania! Na szczęście niebawem także i ty **będziesz mógł brać udział w wyścigu o fotel Hegemona**

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

EXPANSION PACK
COMMAND & CONQUER GENERALS ZERO:HOUR

WERSJA DELUXE

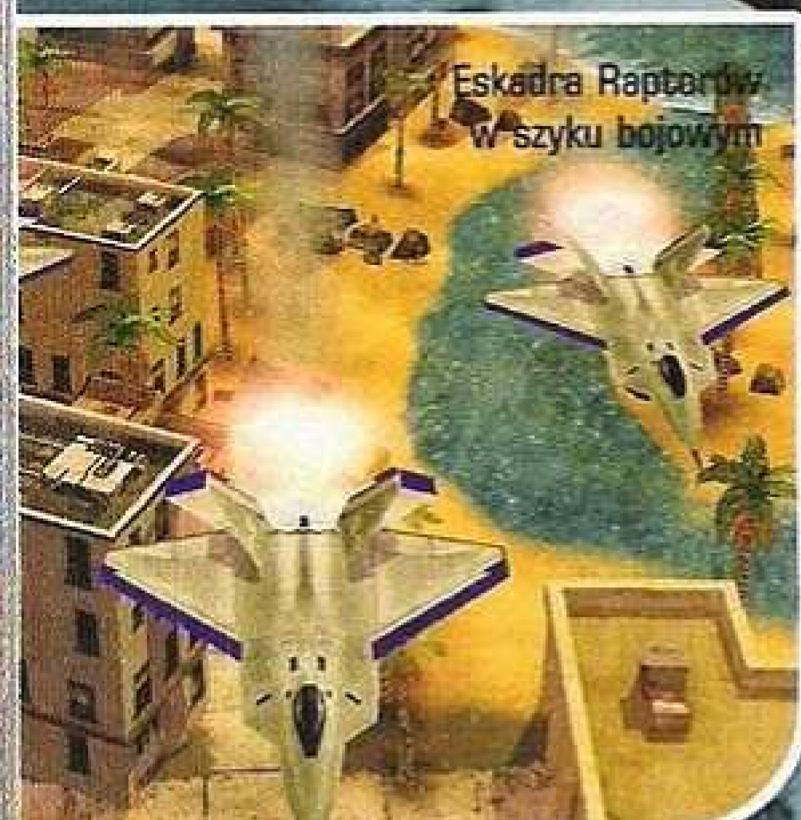
W chwili, gdy czytasz ten tekst, na półkach sklepowych w Polsce powinna spoczywać już specjalna, kolekcjonerska edycja GENERALS. Zawiera ona podstawową grę, opisywany powyżej dodatek, kartę z drzewami rozwoju i umiejętnościami generalskimi oraz długą, przebogatą merytorycznie instrukcję użytkownika. A wszystko w estetycznym, a co najważniejsze – grubym pudełku. My zaś takie opakowania wprost uwielbiamy, jako że duże pudełka specjalnych edycji kolekcjonerskich bardzo fajnie wyglądają na półkach w naszych pokojach :-).



Wydany niecały rok temu COMMAND & CONQUER GENERALS zdobył szturmem komputery fanów strategii czasu rzeczywistego, w krótkim czasie stając się kolejnym sukcesem finansowym koncernu Electronic Arts. Dziś zaś jesteśmy świadkami premiery pierwszego oficjalnego rozszerzenia gry – ZERO HOUR. **W chwili, gdy czytasz te słowa, rzesze posiadaczy GENERALS powinny już brać szturmem sklepy.** Trudno żeby było inaczej. ZERO HOUR to dodatek doskonały.

Rzeczony pakiet świetnie wywiązuje się ze swych obowiązków – zawiera szereg nowych misji i jednostek, mnóstwo udoskonaleń, nowe „umiejętności generalskie", 9 nowych frakcji, no i całkowicie nowy tryb gry dla pojedynczego użytkownika. Aplikuje też najnowszego patcha, dzięki czemu GENERALS działa sprawniej niż w momencie swej premiery.

Trzy podstawowe strony konfliktu – Stany Zjednoczone, Chiny oraz armia Światowego Wyzwolenia – otrzymały nowe, składające się z pięciu misji, kampanie. O ile czekające graczy zadania nie są jakoś szczególnie wymagające, o tyle wykonywanie ich przynosi wiele satysfakcji. Podobnie jak w przypadku oryginału, bitwy toczyć będziesz przede wszystkim w Europie oraz na Bliskim Wschodzie. Zadania są ciekawe i zróżnicowane, toteż niekiedy trzeba będzie pomyśleć o czymś więcej aniżeli wyprodukowaniu jak największej ilości czołgów. **Poza nowymi zadaniami, ZERO HOUR wprowadza też do świata gry szereg nowych rozwiązań technicznych.** Amerykanie nauczyli się m.in. smażyć swoich wrogów za pomocą Czołgu Mikrofalowego, Chińczycy zdobyli takie cuda jak ciężkie śmigłowce transportowe Helix czy czołgi ECM, zaś fundamentaliści z ASW dowiedzieli się, jak wykorzystywać autobusy do przewozu piechoty. Każda ze stron otrzymała też po jednej nowej strukturze – w przypadku Amerykanów jest to potężna Baza Ogniowa (silna struktura obronna), Chińczycy zyskali Centrum Internetowe (pomoc finansowa), zaś islamscy ekstremiści zdobyli umiejętność wznoszenia Fałszywych Budynków. To jednak nie wszystko. Każda ze stron otrzymała bowiem także kilka nowych udoskonaleń budynków oraz jednostek. I tak droidy wsparcia czołgów amerykańskich mogą zostać teraz uzbrojone w rakiety typu Hellfire, a robotnicy fundamentalistów otrzymają buty zwiększające efektywność ich pracy.


Eskadra Raptorów w szyku bojowym


Engine GENERALS generuje bardzo eleganckie wybuchy





Pacyfiści nie znają się na rzeczy. Wojna to świetna sprawa. I te ekstra wybuchy!

Bardzo ciekawym elementem ZERO HOUR są tzw. „wyzwania generalskie", podczas których masz okazję sprawdzić się w bitwie wyspecjalizowanych armii. Chodzi o to, że każda ze stron wystawiła po trzech generałów, różniących się między sobą preferowaną taktyką. I tak na przykład gen. Malcolm „As" Granger specjalizuje się w dowodzeniu siłami powietrznymi, gen. Tsing Shi Tao preferuje broń nuklearną, zaś mocną stroną księcia Kassa jest wykorzystanie kamuflażu i przygotowywanie zasadzek. **Bitwy rozgrywane są w systemie jeden na jednego, zaś cały system rozgrywki przypomina trochę ten z... bijatyk, takich jak MORTAL KOMBAT czy STREET FIGHTER.** Co ciekawe, w trybie tym rozgrywka zmienia się dramatycznie – musisz nauczyć się wykorzystywać mocne i słabe strony każdej z armii.


Transportowce Chinooki mogą być teraz uzbrojone w mocne działka

Gra i wygląda, i brzmi wprost rewelacyjnie. Pomiędzy misjami możemy teraz oglądać przerywniki filmowe z udziałem prawdziwych aktorów. O ile wspomniane filmy nie są szczególnie efektowne, pomagają orientować się w świecie gry. Co zaś tyczy się scenek generowanych przez silnik GENERALS, możemy mówić o olbrzymiej poprawie w stosunku do oryginału – zrozumiesz, o co mi chodzi, kiedy zobaczysz scenę startu myśliwców z lotniskowca.

Jeżeli podobał ci się COMMAND & CONQUER GENERALS i lubisz osadzone w dzisiejszych czasach RTS'y, ZERO HOUR jest produktem, który stworzono z myślą o tobie.

C&C Generals: Zero Hour — 5
RTS

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 3,2 GB HDD
- cena 67.00
- **Gra na platformy:** PC, PS2
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Electronic Arts / EA Polska**
- www.generals.ea.com

+ Kilkadziesiąt godzin nowej zabawy
– Trudno jest mi się do czegokolwiek przyczepić...

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5+

C&C GENERALS: ZERO HOUR to doskonała pozycja, idealna dla każdego miłośnika RTS'ów oraz militariów

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Championship Manager 2003/04



Są na świecie gracze, których fascynuje Excel. Kochają wszelkiej maści tabelki, liczniczki, statystyki i wykresy. To właśnie dla nich wymyślono CHAMPIONSHIP MANAGERA.

Nowa odsłona serii, sygnowana cyferkami 2003 i 2004, to nic innego jak CM4 wzbogacone o najnowsze łatki i aktualizacje. Dzięki nim gra działa sprawnie, nie wiesza się co chwila i zawiera mniej błędów logicznych. Gigantyczną pracę wykonali sympatycy serii. Dzięki nim zaktualizowano składy wszystkich drużyn piłkarskich 96 lig z 46 krajów (w tym oczywiście polskiej). Co prawda, nie uniknięto błędów, zwłaszcza w ekipach mniej znanych zespołów, lecz na drobne literówki i niewłaściwe parametry nieznanych zawodników można przecież przymknąć oko.



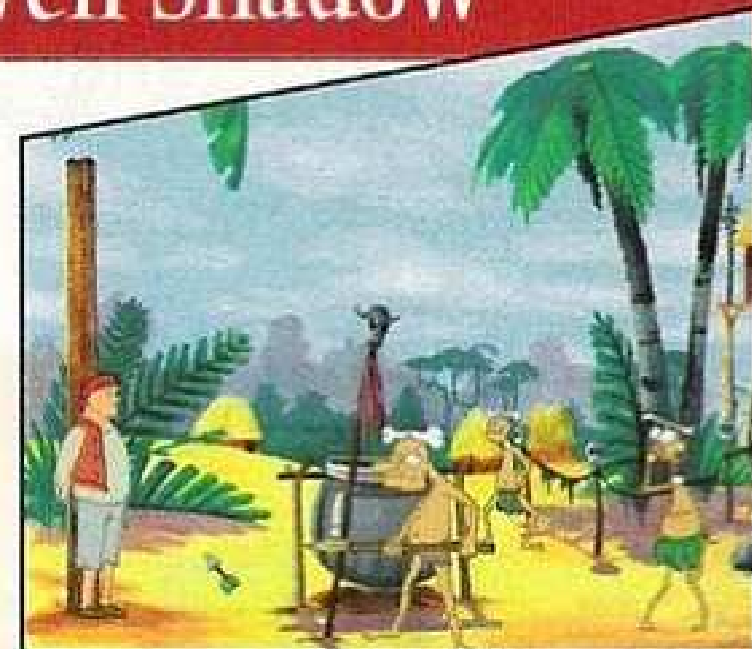
Mecze „wyglądają" teraz jeszcze lepiej. Zawodnicy zachowują się bardziej inteligentnie, wiedzą, w którą stronę należy kopać piłkę i jak skonstruować dobrą akcję. Co prawda, nadal boją się strzelać na bramkę, lecz za to... faulują bez wahania. A sędzia daje za to kartki. **Na rozgrywkę mają wpływ warunki atmosferyczne oraz zmęczenie piłkarzy. Poprawiono też raporty skautów, lekarzy i mediów.** Zmieniono wygląd wielu ekranów, dorzucono nowe wykresy i statystyki, jednym słowem, oddano graczom pełną kontrolę nad klubem.

Najpoważniejszą konkurencją CHAMPIONSHIP MANAGER 2003/04 jest wydany przez Electronic Arts TOTAL CLUB MANAGER 2004. Omawiana gra broni się jednak złożonością rozgrywki oraz tradycjami, z którymi wiąże się z kolei doświadczenie. Należy tylko pamiętać, że nowa odsłona CM jest szalenie trudna i nie ma nic wspólnego ze zręcznościowymi symulatorami pokroju FIFA FOOTBALL 2004 czy PES 3...

Championship Manager 2003/04
Menadżer piłkarski
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer
cena 139.90
SI Games / Cenega Polska
Gra na platformy: PC
www.cm4.pl
5

In the Raven Shadow

Czeska przygodówka z 1999 roku, wydana niedawno w wersji angielskiej, a wykonana w bardzo oryginalnej technice. Wszystkie tła i postacie wyglądają, jakby je ktoś kredkami namalował...



Akcja IN THE RAVEN SHADOW toczy się w średniowieczu równie głębokim co myśl polityczna III Rzeczpospolitej. **Główny bohater, niejaki Seweryn, jest braciszkiem zakonnym.** Pewnego dnia opat zastaje go sam na sam z „Adamem i Ewą w Edenie", książką zawierającą obrazki z niezbyt dokładnie odzianymi kobietami. W chwilę później, po brawurowej ucieczce przez okno, „zdeprawowany wypierdek szatana" ląduje w lesie. Tam właśnie rozpoczyna się jego przygoda...

Już po pięciu minutach zabawy okazuje się, że zafundowano graczom powrót do starych, dobrych czasów. **Dwuwymiarowa grafika, prosty interfejs z zaledwie trzema funkcjami, ciekawe zagadki i pełne humoru dialogi sprawiają, że człowiek czuje się jak w połowie lat 90.**, kiedy to Saddam rządził Irakiem, a w sklepach na TEENAGENTA się rzucali. Ma to swoje dobre i złe strony. Oto bowiem od komputerów uciekną gracze rozpieszczeni przez producentów gier, stanowiących de facto pokaz możliwości kart graficznych. Zostaną zaś nieliczni... i ci będą zadowoleni. Spędzą bowiem przy grze ponad 20 godzin i będą się wspaniale bawić.

In the Raven Shadow
Maciuś, narysuj przygodówkę
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 19.90$
Cinemax
Gra na platformy: PC
www.cinemax.cz/raven
4−

Aqua Digger 3D

Z pudełka z AQUA DIGGER 3D zerka na gracza ryba. Stworzenie to jest czerwone i gdyby nie wyłupiaste oczy, mogłoby z powodzeniem uchodzić za dalekiego krewniaka niejakiego Nemo. Sęk w tym, że to tylko trik marketingowy. W grze czerwonej ryby nie ma. Jej miejsce zajęła niewielka muszelka, która zbiera skarby.



Program przypomina starą gierkę o nazwie BOULDER DASH. **Niewielkie podwodne żyjątko pływa sobie pod wodą i zbiera monety.** Przeszkadzają mu rozmaite paskudniki, w tym kraby i rozgwiazdy. Oczywiście, wszystko co żywe da się ukatrupić... Muszelka pozbywa się wrogów, spychając im na łby ciężkie skrzynie oraz ważące ze 100 ton kamienie. Zbiera też rozmaite gadżety, pozwalające jej szybciej pływać, teleportować się i strzelać perełkami.

Gra jest niezła. Całkiem ładna, kolorowa, z kamerą „falującą" to bliżej, to dalej od głównej bohaterki. **Na płytce z programem znajdują się też dwie inne pozycje – platformówka SAMMY i zręcznościówka BUBBLE BOBBLE.** Zabrakło tylko małży na dokładkę... Insza sprawa, że takiego omułka czy perlopława tylko głupi by wszamał.

Aqua Digger 3D
Libka lubi pływać, a muszelka myśleć
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 19.90
Game Over / PLAY
Gra na platformy: PC
www.play.com.pl
3+

Hugo: Bukkazoom!

Co zrobi żaba uderzona dziesięciokilowym młotkiem z siłą paru tysięcy niutonów? Będzie uciekać równomiernie we wszystkich kierunkach! Niestety, w nowej grze z serii HUGO zatytułowanej BUKKAZOOM nie przetestujesz tego radosnego zjawiska. **Będziesz za to przewozić mszyce, bawił się balonikami i jeździł na pojazdach** przypominających biedronki, żuczki, ważki, bąki i stonki.



Autorzy programu wpadli na wybitny w swej prostocie pomysł i władowali Hugona, Hugolinę, Ritę, Rutę, Ratę, Fernandę, Jeanę Paulę, Don Kroka i Scyllę w małe, zwrotne samochodziki. Kazali im udać się na niewielkie mapy – łąki, lasy, pustynie – i rywalizować o miano najszybszego stworka w okolicy. Stwórcy gry w swej łaskawości przygotowali też kilka konkurencji. Jest wyścig z zaliczaniem kolejnych bramek (zaliczona bramka znika i zanim się spostrzeżesz, konkurencja gna już do kolejnej), jest również odwożenie mszyc do domów, łapanie ich i wspólne ściganie bramek, a także szukanie balonów. **Gra jest fajna. Szybka, dynamiczna, efektowna, a jednocześnie niezbyt skomplikowana.** Wyzwala emocje i zmusza do twardej rywalizacji. Przypomina najbardziej znane sieciówki, zwłaszcza te z trybem CTF. Zawodnicy mają ponadto olbrzymią swobodę, jeżdżą, gdzie chcą i jak chcą, mogą też korzystać ze znalezionych dopalaczy, tarcz, pocisków i min. **Pytanie tylko, czy starszych graczy rozbawią zabawy z mszycami.** Bo młodszych od kompa łatwo się nie oderwie...



Hugo: Bukkazoom!
Deathmatch w owadzich samochodach
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer
cena 79.90
ITE Media / Cenega
Gra na platformy: PC
www.bukkazoom.com
4−

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Flatron vs FlexScan

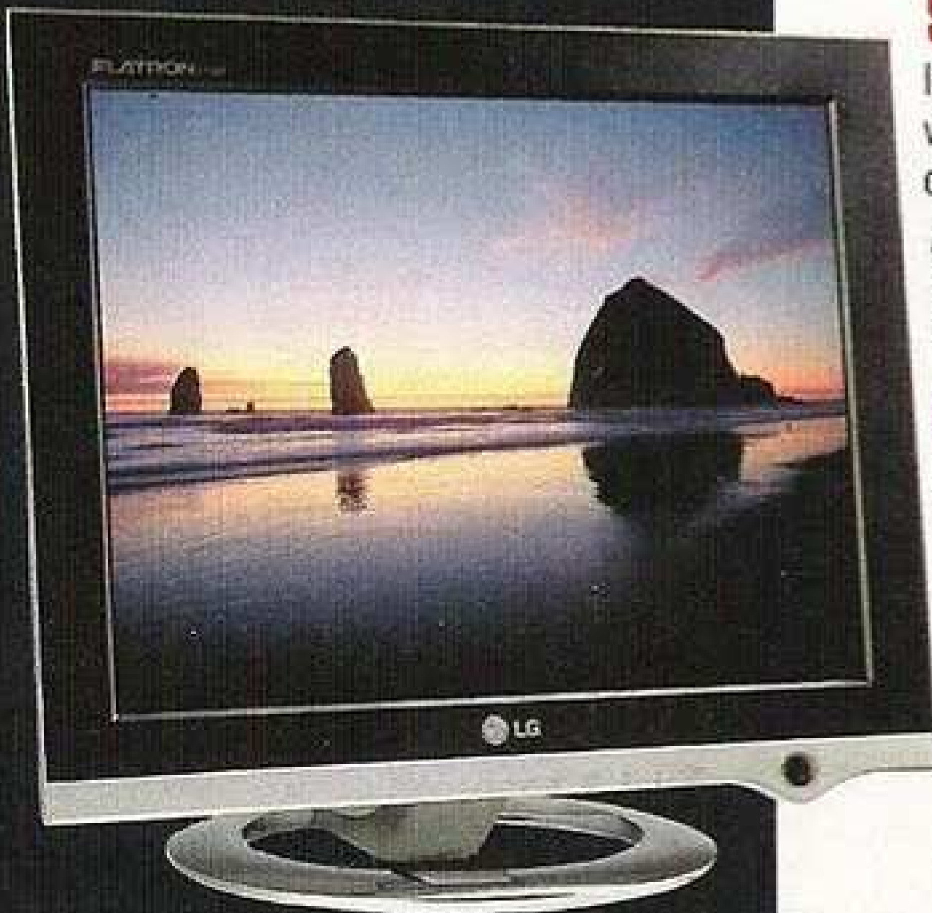
Pojedynek dwóch 17" paneli LCD

Liczne zalety użytkowe oraz coraz lepsze parametry techniczne sprawiają, iż panele LCD coraz częściej kupowane są do użytku domowego. Również systematycznie spadające ceny zachęcają do wymiany tradycyjnego monitora na zajmujący znacznie mniej miejsca panel z wyświetlaczem ciekłokrystalicznym. W naszej redakcji testowaliśmy ostatnio dwa tego typu urządzenia o przekątnej ekranu równej 17".

• Zarówno LG Flatron L1720B, jak i EIZO FlexScan L550 to jedne z najnowszych modeli dostępnych w sprzedaży. Produkt LG to kolejny model serii Flatron LCD, natomiast modelem L550 EIXO rozpoczyna zupełnie nową linię monitorów. Oba przeznaczone są i dla użytkowników domowych, i do pracy biurowej. To wymusza określone parametry sprzętu – dla graczy i miłośników aplikacji multimedialnych bardzo ważnym parametrem jest czas reakcji matrycy. W obydwu monitorach wynosi on 16 ms – na tyle mało, że praktycznie nie powoduje to efektu bezwładności (smużenia). Oba panele charakteryzują się również szerokimi kątami widzenia, choć tu EIZO wypada nieco lepiej.

• FlexScan L550 wygrywa z LG także pod względem wyposażenia – ten pierwszy można połączyć z komputerem za pomocą standardowego kabla VGA lub cyfrowego złącza DVI. LG ma jedynie złącze VGA, brak DVI jest sporym minusem. Monitor LCD to urządzenie w pełni cyfrowe, a w przypadku połączenia przez standardowy port VGA cyfrowy sygnał z karty graficznej jest konwertowany do postaci analogowej. W monitorze następuje jego ponowna konwersja z powrotem na sygnał cyfrowy. Może to powodować przeklamania kolorów. Przy korzystaniu z kabla DVI nie występują też żadne przesunięcia obrazu – jest on od razu automatycznie rozciągany i pozycjonowany. EIZO pozwala też podłączyć do monitora dwa różne komputery i przełączać się między nimi, naciskając jeden przycisk. Kolejny plus to dostarczone z urządzeniem kable VGA-VGA i DVI-DVI. Pozostając przy przyciskach sterujących – pod względem ergonomii również lepiej wypada EIZO. Za poruszanie się i wybór opcji z menu ekranowego odpowiadają trzy guziki umieszczone na przedniej ściance (czwarty to włącznik monitora). W LG wygodny jest jedynie dostęp do wyłącznika – pozostałe guziki zgrupowano na spodniej stronie obudowy, co – gdy np. klawiatura jest mocno dosunięta do monitora – powoduje, iż ich użycie jest niewygodne.

• LG za to wyposażono w funkcję Light View. Monitor ma zaprogramowane optymalne ustawienia do pracy z tekstem, grafiką bądź obrazem wideo. Do-



Co będzie modne w tym roku?

Rewolucje 2004

Czeka nas rok sprzętowych rewolucji, zaś ich prawdziwy wysyp nastąpi wraz z premierą najnowszego chipsetu Intela...

Układ o kodowej nazwie Grantsdale trafi do sprzedaży w drugim kwartale tego roku. Wraz z nim w naszych komputerach pojawią się: szyna PCI Express, pamięci DDR2 oraz procesor o kodowej nazwie Prescott z 775... powierzchniami stykowymi. Wraz z premierą Prescotta, na rynku pojawi się także technologia HyperThreading 2 czyli współbieżna wielowątkowość drugiej generacji. Dzięki niej będziemy mogli jednocześnie korzystać z kilku programów wymagających dużej mocy obliczeniowej procesora. Kto wie, może dzięki nowemu P4 wreszcie będziemy mogli w tym samym czasie kodować film i grać nawet w najbardziej wymagającą grę? Oprócz PCI Express, DDR2 i HyperThreading 2 w tym roku często słyszeć będziemy także o:

64-bitowych procesorach...

Nowe, 64-bitowe procesory wkraczają powoli do naszych domów. Choć na razie 64-bitowych programów jest jak na lekarstwo, to nie ulega wątpliwości, że przyszłość należy właśnie do tych układów. Co więcej, na 64-bitach szczególnie zyskać możemy my – gracze. Jednak 64-bity otwierają przed nami także inne, dla wielu jeszcze niewyobrażalne możliwości...

Komputerach barebone...

Czyli po prostu miniPC! Duże i niezgrabne pecety mogą odejść do lamusa. Według producentów płyt głównych, przyszłość należeć będzie do czterokrotnie mniejszych niż obecnie, znacznie ładniejszych i równie funkcjonalnych pecetów zamkniętych w obudowach wielkości konsolowych skrzynek tudzież miniwież.

Pojedynku w grafice 3D...

Coraz większa konkurencja na rynku procesorów graficznych – pojawienie się nowego gracza, tj. firm XGI i powrót po wieloletniej przerwie firmy S3 Graphics, sprawią, że ATI i NVIDIA wreszcie poczują na swoich plecach oddech konkurencji. Firma XGI (dawniej Xabre) zaprezentowała właśnie rodzinę procesorów graficznych o nazwie Volari, przeznaczonych dla każdego segmentu rynku. Szerokie zastosowanie ma mieć także DeltaChrome, czyli nowy procesor graficzny firmy S3.

Ekspansji nagrywarek DVD...

Urządzenia te stają się coraz tańsze i popularniejsze. Gdyby jeszcze tylko producenci dogadali się w końcu co do jednolitego standardu nagrywania, a nie ciągle forsowali dwa różne (DVD+RW oraz DVD-RW), już nic nie byłoby w stanie zatrzymać triumfalnego pochodu tych urządzeń. Tym bardziej, że bez problemu mogą one służyć także jako nagrywarki CD.

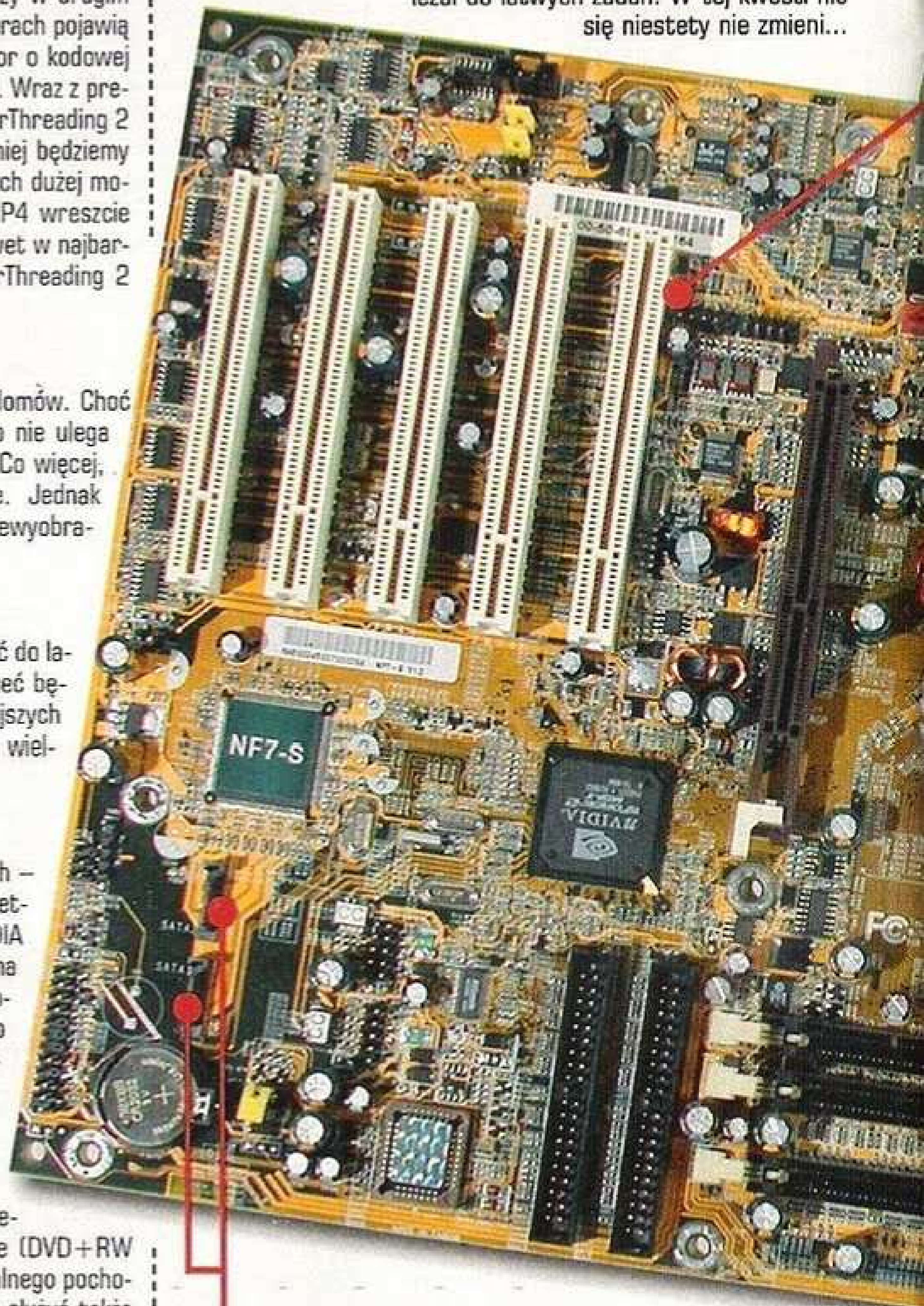
Superpłytach głównych...

Inteligentne płyty główne pozwalają na coraz większą kontrolę wszystkich podzespołów komputera. Już teraz powstają coraz bardziej inteligentne płyty, takie jak Abit AI7, z wbudowanym chipem μGuru odpowiedzialnym za monitoring całego systemu. μGuru informuje o stanie sprzętu, pomaga regulować jego ustawienia, jest też pomocny podczas uaktualniania BIOS'u.

Łączności bezprzewodowej...

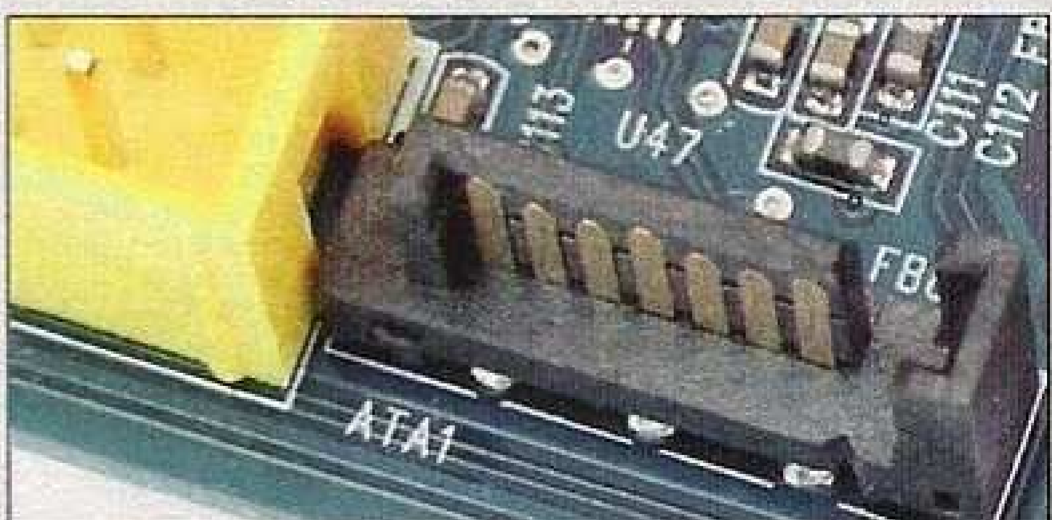
Dzięki wymyślonej przez firmę Ericsson technologii łączności bezprzewodowej Bluetooth, do naszych domów coraz częściej zaczynają trafiać bezprzewodowe myszki, klawiatury, drukarki i inne urządzenia peryferyjne. W 2004 roku czeka nas najprawdopodobniej ogromny wysyp tego typu urządzeń, a ich ceny będą nadal spadać.

Już w tym roku zakup płyty głównej nie należał do łatwych zadań. W tej kwesti nic się niestety nie zmieni...



Serial ATA

Szybsze i wygodniejsze w montażu dyski Serial ATA już niedługo zaczną masowo wypierać obecne dyski IDE. Co więcej, pojemność nowych urządzeń w szybkim tempie zbliża się do magicznej granicy jednego terabajta. Już teraz w sprzedaży są dyski 200 GB, a w przyszłym roku z pewnością spodziewać się możemy modeli znacznie pojemniejszych.

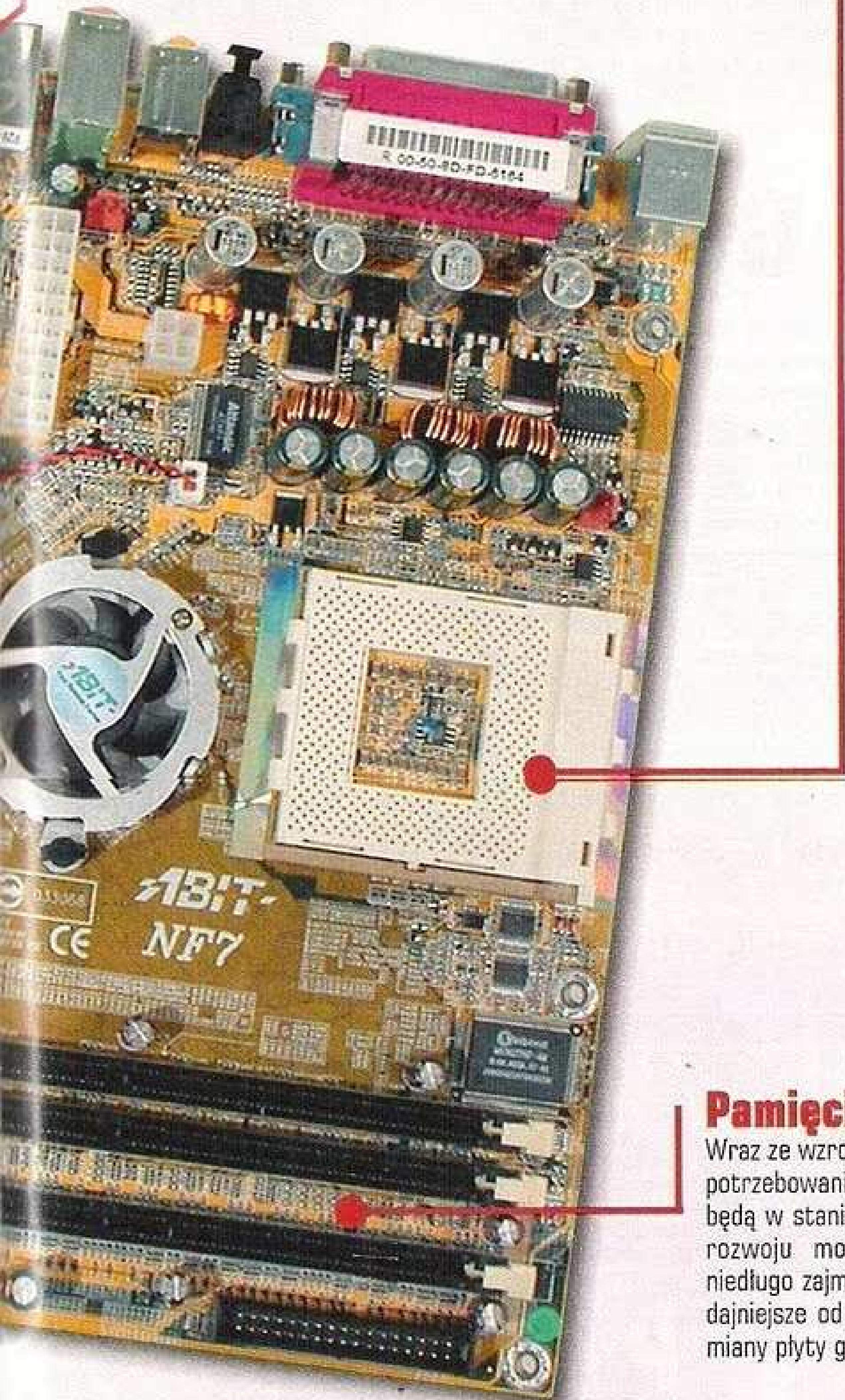


PCI Express

To nowa, uniwersalna, szeregowa szyna komunikacyjna, która już niedługo zastąpi znane nam szyny PCI i AGP. PCI Express jest bardziej elastyczny, tańszy i przede wszystkim znacznie wydajniejszy od swoich poprzedniczek. Co ważne, przejście na nową szynę będzie w miarę bezbolesne, bowiem nadchodzące płyty główne (oprócz PCI Express) posiadać będą jeszcze „stare" złącze AGP.

Nowych standardach podstawek

Nie tylko Intel, ale także AMD zafunduje nam niedługo całkiem spore soketowe zamieszanie. Wraz z chipsetem Grantsdale zadebiutuje bowiem nowy Socket LGA 775, który tym samym zastąpi obecny Socket 478. Natomiast obok Socketu 940 i podstawki 754, w sprzedaży pojawi się nowy Socket 939. Do tego czeka nas cała gama nowych procesorów w najróżniejszych wersjach. Połapać się więc w tym gąszczu będzie naprawdę trudno...



Co to jest HyperThreading?

Technologia współbieżnej wielowątkowości (HT) to dodatkowy mechanizm w samym procesorze, który pozwala mu wykonywać więcej operacji w tym samym czasie. W efekcie twój komputer będzie działał tak, jakby miał w środku nie jeden, a dwa procesory. Gdy więc jeden „procesor" zajmować się będzie obsługą komputerowych przeciwników, „drugi" w tym samym czasie obsługiwać może fizykę gry. Dzięki HyperThreading gry staną się zatem znacznie bardziej rozbudowane i ciekawsze. By jednak skorzystać z dobrodziejstw HT, potrzebny jest system operacyjny zdolny do obsługi więcej niż jednego procesora (choćby ta wieloprocesorowość była wirtualna) – a więc Windows 2000/XP czy Linux. Również wykorzystywane oprogramowanie musi być napisane tak, by „dwa" procesory miały co robić. Na szczęście, HyperThreading potrafi także zwiększyć szybkość działania kilku jednowątkowych aplikacji. Oznacza to, że jednoczesne korzystanie z przeglądarki internetowej, antywirusa i kodowania plików do formatu MP3 powinno być znacznie efektywniejsze niż do tej pory. Obecna, pierwsza generacja HyperThreading teoretycznie pozwala na podniesienie wydajność komputera nawet o 25%.

Zalety Serial ATA

Dyski Serial ATA różnią się od podłączanych do standardowych kontrolerów ATA kilkoma szczegółami. Zmienił się przede wszystkim sposób transmisji danych. Konwencjonalny standard ATA wykorzystuje do tego celu 40-żyłowy kabel, przesyłając dane równolegle. Ma to swoje wady – szerokie taśmy i wtyczki są niezbyt wygodne, utrudniają cyrkulację powietrza w obudowie, a ich ograniczenia elektryczne zmniejszają prędkość transferu danych. Serial ATA jest bardzo podobny do innych technologii, wykorzystujących szeregowy przesył danych (jak np. Ethernet, USB czy FireWire), które pozwalają na osiągnięcie szybkich transferów. Serial ATA wymaga tylko dwóch par kabli, które łatwo podłączyć. W dodatku ograniczenie podłączenia równoległego zaczyna należeć do przeszłości – na dyskach, pracujących w nowym standardzie, nie znajdziemy już zworek master/slave. Co więcej, dzięki specjalnym przejściówkom do kontrolera Serial ATA można podłączyć tradycyjne dyski ATA. W chwili obecnej standard oferuje teoretycznie przepustowość 150 MB/s, w przyszłości ma się ona zwiększyć do 300, a następnie do 600 MB/s. Wiele oczywiście zależy od samych napędów, jednak nie czarujmy się – na Serial ATA jesteśmy po prostu skazani.

Koniec z szyną AGP

PCI obecna jest w naszych komputerach od początku lat 90., AGP ma zaś już 7 lat. Nic więc dziwnego, że to szyny przede wszystkim utrudniają przesyłanie danych. Nowa szyna PCI Express zaoferuje zaś wysoką wydajność, kilkukrotnie przekraczającą możliwości PCI i AGP. Umożliwi także projektowanie kart graficznych o wadze dochodzącej do 0,5 kg! (Obecnie jest to 250 g).

Pamięciach DDR2

Wraz ze wzrostem mocy obliczeniowej procesorów gwałtownie wzrasta również zapotrzebowanie na coraz wyższą prędkość pamięci. Wymaganiom tym już niedługo nie będą w stanie sprostać pamięci DDR. Wynika to z faktu, że techniczne możliwości rozwoju modułów DDR są już praktycznie na wyczerpaniu. Ich miejsce niedługo zajmą więc moduły DDR2. Pamięci te będą tańsze i przede wszystkim wydajniejsze od swoich poprzedniczek. Ich zastosowanie wymagać będzie jednak wymiany płyty głównej na nową, wyposażoną w 232-pinowy slot (DDR mają 184 piny).

Flatron vs FlexScan

datkowo, każde z nich występuje w dwóch odmianach – do pracy przy świetle dziennym oraz wieczorem i nocą. Oczywiście, można korzystać z własnych ustawień jasności, kontrastu, temperatury barw, współczynnika gamma czy regulacji położenia obrazu. W EIZO takich predefiniowanych ustawień nie ma, jest za to ciekawa funkcja Bright Regulator. Otóż w górnej części obudowy zamontowano czujnik poziomu oświetlenia. Jeżeli pomieszczenie jest dobrze oświetlone, obraz na monitorze również wyświetlany jest z dużą jasnością. Gdy w pokoju robi się ciemno, obraz automatycznie jest przyciemniany. Korzyści są tu oczywiste: mniejszy kontrast pomiędzy wyświetlanym obrazem a „otoczeniem" sprawia, że wzrok mniej się męczy. Świecący z mniejszym natężeniem monitor zużywa zaś mniej energii. Podczas testów okazało się, iż funkcja ta naprawdę działa w sposób doskonały! Oczywiście jeśli ktoś chce, Bright Regulator można wyłączyć.

EIZO wygrywa pod względem jakości wyświetlanego obrazu. Kolor czarny na monitorze L550 jest naprawdę głęboką czernią, zaś u LG jest lekko wyblakły. Także kolory wyświetlane przez EIZO L550 będą zdecydowanie lepiej nasycone i „żywsze". Dodatkowo w L1720B matryca sprawia wrażenie nierównomiernie podświetlonej – obraz w górnej części ekranu był nieco ciemniejszy, choć mogła to być wada testowanego egzemplarza. Podsumowując, w LG obraz jest naprawdę dobry, jednak w EIZO jego jakość jest jeszcze wyższa.

• Panel LG wygrywa pod względem stylistyki. Różne mogą być gusta, ale L1720B jest po prostu ładny, a jego srebrno-szaro-czarna konstrukcja cieszy oko. Dla wielu osób to też może być ważne.

• Monitor EIZO opiera się o biurko dolną częścią obudowy za pomocą nóżki umieszczonej na tylnej ściance. Pozwala ona na pochylenie ekranu w zakresie od 13 do 35 stopni (w LG – od 0 do 25 stopni). Jednak pomimo małej powierzchni styku monitora z biurkiem, EIZO jest bardzo stabilny, a monitor nie zmienia położenia pod wpływem własnego ciężaru. W LG denerwująca jest za to lampka podświetlająca włącznik. Intensywnie świecąca, jasnoniebieska obwódka o średnicy około 1,5 cm potrafi ściągać wzrok, zwłaszcza podczas pracy z tekstem (nie daj Boże w nocy). Co gorsza, w momencie gdy monitor przełącza się w stan czuwania, podświetlenie zmienia kolor na przyjemny i niedrażniący ciemny pomarańcz...

• W naszym pojedynku zwycięzcą okazał się EIZO. Jego przewaga nie jest miażdżąca, brakuje mu też kilku rozwiązań dostępnych w innych modelach, jak i w produkcie konkurencji, niemniej jednak jakość wyświetlanego obrazu oraz funkcja Bright Regulator to argumenty przemawiające za wyborem L550. Zaletą EIZO jest też gwarancja na sprzęt, wynosząca 5 lat (LG oferuje wsparcie i serwis przez 3 lata).

EIZO FlexScan L550 zalety:

- bardzo dobra jakość wyświetlanego obrazu
- bez efektu bezwładności
- głęboka czerń i nasycone, żywe kolory
- nowatorska funkcja Bright Regulator
- wygodnie rozmieszczone przyciski sterujące
- zarówno analogowe (VGA), jak i cyfrowe (DVI) złącze sygnałowe oraz kable VGA-VGA i DVI-DVI
- 5 lat gwarancji na monitor (cały)

EIZO FlexScan L550 wady:

- nieco siermiężny wygląd
- wyłącznie regulacja pochylenia ekranu, brak możliwości podniesienia / opuszczenia

Dostarczył do testów: Alstor, ul. Jagiellońska 74, Warszawa

EIZO FlexScan L550: 17" monitor LCD z aktywną matrycą TFT, nominalna rozdzielczość 1280 x 1024, czas reakcji 16 ms, jasność 300 cd/m2, kontrast 450:1, kąty widzenia 160 stopni w pionie i poziomie, wejścia sygnałowe (anal.) VGA oraz cyfrowe DVI-D, TCO '03 / TCO '99, cena około 2700 zł

LG Flatron L1720B: 17" monitor LCD z aktywną matrycą TFT, nominalna rozdzielczość: 1280 x 1204, czas reakcji 16ms, jasność 250 cd/m2, kontrast 450:1, kąty widzenia 160 stopni w poziomie i 140 stopni w pionie, wejście sygnałowe (anal.) VGA, TCO '99, cena około 2300 zł

LG Flatron L1720B zalety:

- dobra jakość obrazu
- brak efektu bezwładności
- atrakcyjny design
- predefiniowane ustawienia parametrów wyświetlanego obrazu w zależności od zastosowania i warunków oświetleniowych

LG Flatron L1720B wady:

- nierównomiernie podświetlony panel
- nieco wyblakła czerń
- wyłącznie analogowe złącze VGA
- stosunkowo mało wygodnie rozmieszczone przyciski sterujące

Dostarczył do testów:



tekst: Przemysław „Maverick" Ryk, Krzysztof Wierzbicki; Zdjęcia: EIZO, LG, ABIT

Podziękowania dla firmy Action z Warszawy za wypożyczenie wyposażonego w kartę Radeon 9800 Pro komputera, dzięki któremu można było wykonać wszystkie potrzebne testy

O czym szumi w Sieci

MyDoom bije rekordy

Krążący w Sieci od 26 stycznia MyDoom to najszybciej rozprzestrzeniający się robak internetowy od czasu wykrycia w lecie 2003 wirusów Blaster i SoBig. Już ponad 10 mln internautów doświadczyło działania tego szkodnika. Ogromne tempo rozprzestrzeniania się wirusa spowodowało, że pod koniec stycznia wiele serwerów pocztowych zostało po prostu zamkniętych. Specjaliści szacują, że MyDoom – zwany także Novarg lub Shimgapi – znajdował się w jednym na dziewięć listów elektronicznych. Robak przesyłany był w postaci załącznika do maila, którego tytuł to np. „test", „hello", „Mail Delivery System" lub „Error in Sending". Do jego aktywacji konieczne było otworzenie załącznika.

Jak podają firmy antywirusowe, celem ataku MyDoom jest firma SCO Group, która zagroziła użytkownikom Linuksa sprawami sądowymi. SCO wyznaczyło już 250 tys. USD nagrody za „głowę" autora wirusa.

Sharman kontratakuje

Właściciel praw do programu KaZaA, firma Sharman Network, dostała zgodę od amerykańskiego sądu federalnego na pozwanie przedstawicieli tamtejszego przemysłu rozrywkowego za naruszenie praw należących do właściciela najpopularniejszego obecnie programu P2P.

Sharman Networks znalazło się na celowniku firm nagraniowych, bo jak powszechnie wiadomo, oprogramowanie firmy wykorzystywane jest przez przeważającą część użytkowników do wymieniania się nielegalnymi plikami z filmami czy muzyką. Sharman Networks chce oskarżyć firmy nagraniowe o nadużywanie jego oprogramowania, naruszanie prywatności użytkowników aplikacji KaZaA, wprowadzanie do sieci fałszywych plików czy nękanie internautów komunikatami o łamaniu prawa.

Celerony 90nm nadchodzą

Intel planuje wydać w drugim kwartale roku 2004 Celerony, które zostaną wykonane w technologii zaledwie 90 nanometrów.

Na rynku pojawią się trzy modele Celeronów, których jądro, oparte na Prescott'cie, pracować będzie z szyną systemową 533MHz. Procesory będą miały wbudowaną pamięć podręczną w ilości 256 KB i kosztowały odpowiednio $79, $89 i $117 (C 2.53 GHz, C 2.66 GHz i C 2.8 GHz).

NVIDIA znów atakuje

Jak donosi 3dcenter.de, najnowszy chip NVIDII o nazwie kodowej NV40 będzie się charakteryzował m.in.: wykonaniem w technologii 0.13 mikrona, 175 milionami tranzystorów, GPU taktowanym na poziomie około 500/600MHz, obsługą szybkich pamięci DDR, GDDR2 oraz GDDR3, 8-ma potokami renderującymi z dwoma jednostkami teksturującymi w każdym, funkcją Pixel oraz Vertex Shader w wersji 3.0 (Pixel dwukrotnie wydajniejszy od tego w NV38!), filtrowaniem anizotropowym x16, obsługą AGP x8 oraz obsługą DX w wersji 9.1. Nowy układ NVIDII zapowiada się więc bardzo ciekawie. Na premierę przyjdzie nam poczekać do wiosny (kwiecień/maj).

Intel Made in Russia?

Największy światowy producent układów scalonych, amerykańska firma Intel, rozważa możliwość budowy fabryki na terenie Rosji. Firma najprawdopodobniej chce produkować w Rosji płyty główne, w rachubę wchodzi też sprzęt telekomunikacyjny i sieciowy. Intel kontroluje obecnie 85% rosyjskiego rynku procesorów, produkcja podzespołów w Rosji pozwoli więc zwiększyć zyski ze sprzedaży produktów na lokalnym rynku. Ostateczna decyzja amerykańskiego giganta będzie jednak uzależniona od ulg, jakie Rosjanie zdołają zaproponować Intelowi – począwszy od ceł na importowane podzespoły, a kończąc na opłatach związanych z eksportem gotowych produktów. O inwestycje Intela w swoich krajach ubiegają się również Indie i Chiny.

Są ładne, są trwałe...

Myszki – elegantki



W ofercie firmy Manta pojawiło się ostatnio kilkanaście modeli myszek. Nowe gryzonie to zarówno modele opierające się na tradycyjnej konstrukcji mechanicznej, jak również myszki bezprzewodowe i optyczne, podłączane za pomocą interfejsu PS/2 lub USB. Wszystkie modele posiadają rolkę umożliwiającą wygodne przewijanie zawartości okna programu lub np. zmianę broni w grach – ale to już praktycznie standard wśród obecnie produkowanych urządzeń tego typu. Gryzonie, wykorzystujące technologię optyczną, działają precyzyjnie i bez problemów na różnych powierzchniach – nie występuje sytuacja, kiedy kursor nagle zaczyna „wariować".

Myszki charakteryzują się ciekawym wzornictwem, wykonane są z materiałów przyzwoitej jakości, większość z nich ma również małe „bajery" typu podświetlana rolka czy logo na obudowie. Niestety, do większości modeli nie jest dostarczana płytka bądź dyskietka ze sterownikami – należy je pobrać ze strony www.manta.com.pl. Fakt, iż w Polsce coraz więcej osób zaczyna korzystać z Internetu, nie zwalnia producenta bądź dystrybutora od dołączenia odpowiednich driverów. Szczególnie, iż koszty wytłoczenia płyty CD nie wpłynęłyby w jakiś znaczący sposób na cenę produktu.



info:
ceny: od 19.90 zł do 69.90 zł
gwarancja: 5 lat
kupisz w Sieci: www.manta.com.pl

MuVo² Creative

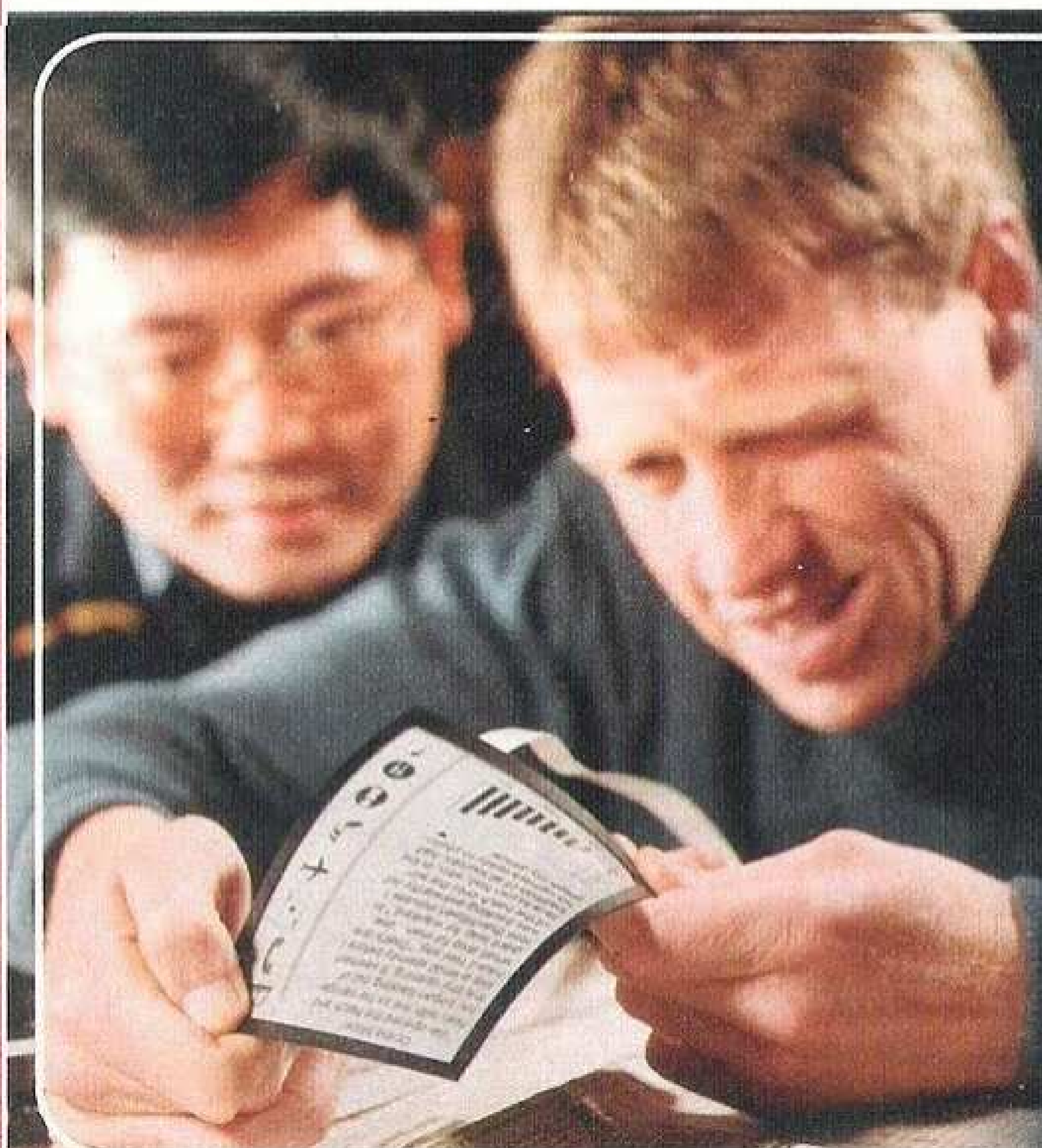
4 GB w kieszeni



Pomimo zmasowanego ataku wytwórni płytowych, format MP3 ma się bardzo dobrze, a producenci sprzętu oferują coraz mniejsze i pojemniejsze playery

Firma Creative konsekwentnie rozwija swoją linię przenośnych odtwarzaczy MP3 o nazwie MuVo. Najnowszy model korzysta z dobrodziejstw interfejsu USB 2.0 i pozwala zapisać na swoim dysku 4 GB muzyki w formatach MP3 lub WMA. Dodatkowo – zmniejszając oczywiście ilość zapisanych plików muzycznych – można wykorzystać nowe MuVo jako pojemny, przenośny dysk twardy. Do budowy nowego modelu MuVo użyto mikrodysku Compact Flash Type II. 4 GB miejsca to ponad 64 godziny muzyki w formacie MP3 (w przeliczeniu – około 1050 3.5-minutowych utworów w bitrate 128 kbps) lub WMA (dla 3.5-minutowych utworów w bitrate 64 kbps). Odtwarzany dźwięk charakteryzuje się wysoką jakością i odstępem sygnału od szumu na poziomie 98dB. MuVo udostępnia również 4-pasmowy korektor z czterema zaprogramowanymi charakterystykami korekcji, a jego litowo-jonowa bateria pozwala na 14-godzinną, nieprzerwaną pracę. Wszystkie funkcje są łatwo dostępne dzięki wyświetlaczowi LCD z graficznym interfejsem. A to wszystko w pudełeczku o wymiarach 65 na 65mm!

Wraz z odtwarzaczem otrzymujesz również neodymowe słuchawki, przypinany do paska futerał oraz oprogramowanie Mordercza jest tylko cena – cacko kosztuje 1979 zł.



Zwiń sobie ekran...

e-papier!

Philips opracował kolejną generację wyświetlaczy, które mają pełnić funkcję elektronicznego papieru. Kwadratowy ekran o przekątnej 12 cm składa się z 80 tys. pikseli, a swą elastyczność zawdzięcza plastikowej błonie, na którą nadrukowano sterujące układy organiczne. Można go zrolować w tubę o średnicy zaledwie 2 cm. Do tej pory elektronikę organiczną udawało się umieścić wyłącznie na szkle, toteż Philips nie ujawnił szczegółów technicznych konstrukcji. Wiadomo, że układy zostały nadrukowane na poliamid o grubości 25 nanometrów. Na nim umieszczona została kolejna warstwa – tym razem o grubości 200 mikronów – zawierająca „elektroniczny atrament" opracowany przez firmę E Ink.

Firma zapowiada, że za kilka lat rozpocznie masową produkcję e-papieru. Konstrukcja nie pozwala na prezentację ruchomych obrazów – czas odświeżania ekranu to aż 1 sekunda – ale dla wyświetlania tekstów i wykresów nie ma to znaczenia.

Nowy zestaw głośników od Creative'a

Siedem plus jeden



Do niedawna zestawy 5.1 były szczytem marzeń. Dziś już nie wystarczają...

Firma Creative wprowadza na rynek dwa nowe produkty – zestaw głośnikowy Inspire TD7700 7.1 oraz sprzedawaną oddzielnie jedną z jego zasadniczych części, dekoder DDTS-100. Głośniki pozwolą użytkownikom słuchać dźwięku przestrzennego wysokiej jakości, niezbędnego do korzystania z gier, oglądania filmów czy słuchania muzyki.

DDTS-100 to wysokiej klasy dekoder, który dzięki bogatemu zestawowi cyfrowych i analogowych złączy może stać się jednostką sterującą domowym zestawem audio. Bez problemu można do niego podłączyć domowe odtwarzacze CD i DVD, magnetowidy, telewizory, tunery TV satelitarnej, konsole do gier czy przenośne odtwarzacze MP3. Dekoder obsługuje wszystkie najpopularniejsze standardy kodowania dźwięku, takie jak: DolbyDigital, DD EX, DTS i DTS ES. Dzięki systemom Dolby ProLogic II i DTS Neo:6 można uzyskać dźwięk wielokanałowy również przy korzystaniu ze standardowego, stereofonicznego źródła sygnału. Dekoder może współpracować z zestawami głośnikowymi w konfiguracji 5.1, 6.1, jak i 7.1, a także ze wzmacniaczami Hi-Fi z wejściem wielokanałowym.

Zestaw głośnikowy Inspire TD7700 może być kompletnym rozwiązaniem dla domowego kina czy wymagającego gracza. Połączenie dekodera DDTS-100 z głośnikami gwarantuje pełną zgodność z formatami DolbyDigital EX, DTS ES oraz pozwala w pełni docenić zalety technologii EAX Advanced HD. Dodatkowo zestaw daje możliwość miksowania dźwięku 5.1 i 6.1 do formatu 7.1 (technologia CMSS).

info:
ceny: dekoder – 695 zł, cały zestaw – 1395 zł
info w Sieci: www.creative.com

Fotografia cyfrowa

Coolpix jest cool



Wśród użytkowników cyfrówek sporym uznaniem cieszy się rodzina aparatów Nikona – CoolPix. Nic dziwnego, gdyż urządzenia te, pomimo niepozornego wyglądu, oferują naprawdę wysoką jakość fotek.

Teraz, po serii aparatów dla mniej zaawansowanych, Nikon zaprezentował Coolpixa 8700. Cyfrówka ta posiada obiektyw z ośmiokrotnym zoomem oraz ośmiomegapikselową matrycę CCD, co powinno zaspokoić potrzeby większości fotoamatorów. Obudowa aparatu zrobiona została ze stopów magnezu, co znacząco wpłynie na jej wytrzymałość. Producent chwali się też, iż skróceniu uległ czas uruchamiania się urządzenia, przesyłania danych oraz opóźnienia migawki.

CoolPix 8700 symuluje czułości kliszy od ISO 50 do 400 ISO i posiada możliwość ustawienia czasów ekspozycji w zakresie 1/4000 s-10 minut. Jako nośnik użyto kart CF.

I na koniec przykra wiadomość – cena aparatu wyniesie ok. 1200 euro...

Pogromcy wilgotnych łap

Na sucho

O to koszmar gracza: ostatnie chwile rozgrywki, nerwowe manewry padem i... kontroler wyślizguje się ze spoconych w ogniu walki dłoni. Na szczęście można temu zaradzić – wystarczy kupić pad z systemem AirFlo. Posiada on wbudowany wiatraczek, który tłoczy powietrze do umieszczonych po bokach nawiewów. Aktualnie w taką klimę wyposażone są gamepady dla pecetów oraz konsol PS 2 i Xbox. Gracz może regulować siłę nawiewu, tak więc nie grozi nam także wizja pokolenia miłośników gier – artretyków...

Na razie nowe pady dostępne są wyłącznie w USA, jednak być może wkrótce trafią także do sklepów w Europie.

Logitech prezentuje

Gran Kierownica

6 stycznia logitech, producent urządzeń peryferyjnych, zaprezentował swój najnowszy produkt – kierownicę Driving Force Pro, przeznaczoną dla użytkowników konsoli PlayStation 2. Nowy sprzęt stworzony został z myślą o wymagających graczach i nadchodzącej premierze czwartej części legendarnego już GRAN TURISMO.

Bazą dla Driving Force Pro jest znana z pecetowego rynku kierownica MOMO Force. Podobnie jak jej pecetowy odpowiednik, Driving Force Pro jest jednym z najbardziej zaawansowanych technologicznie produktów tej klasy. W pierwszej kolejności zwraca uwagę możliwość obrotu o 900 stopni (2,5 raza). Pierwszym tytułem, który w pełni wykorzysta te możliwości, będzie właśnie GRAN TURISMO 4. Koło kierownicy o średnicy 10 cali ma kształt zaczerpnięty z bolidów wyścigowych i zostało pokryte specjalną gumą, której skład ma zapobiegać poceniu się rąk. Biegi można zmieniać za pomocą płatków pod kołem kierownicy lub też za pomocą gałki zmiany biegów. Poza tym na kierownicy umieszczono wszystkie przyciski z pada konsoli PlayStation 2. Kierownica – dzięki łożyskom kulkowym – ma działać precyzyjnie i bez opóźnień. Sprzęt posiada również system Force Feedback, który dzięki wstrząsom pozwala odczuwać, co się dzieje z samochodem. Ważnym elementem urządzenia są również pedały. Czy warto swoją konsolę wzbogacić o taki dodatek – zdecyduj sam.



info:
cena: 615 zł (sugerowana przez prod.)
gwarancja: 2 lata
info w Sieci: www.logitech.com

O czym szumi w Sieci

Szybkie prototypy

Podczas imprezy CeBIT 2004, która rozpocznie się 18 marca w Hanowerze, kilku producentów zapowiada pokazy prototypów superszybkich nagrywarek DVD.

Firma Waitec pokaże nagrywarkę ACTION 16, która potrafi zapisywać płyty DVD±R z szybkością aż 16x. Urządzenie będzie dostępne zarówno w wersji wewnętrznej, jak i zewnętrznej. Najprawdopodobniej będzie to najszybsza wypalarka DVD na targach. LG zaprezentuje multiformatową nagrywarkę GSA-4120B o prędkości zapisu 12x, z tą samą prędkością będzie pracować model na stoisku firmy AOpen. Na stoisku AOpen zaprezentowana zostanie także nagrywarka DRW8800 z maksymalną prędkością zapisu 8x, która być może trafi na rynek jeszcze przed targami.

Rekordowa sprzedaż gier

W Stanach Zjednoczonych padł kolejny rekord. Dotyczy on sumy, jaką zarobiono na sprzedaży gier komputerowych. W 2003 roku gracze zostawili w sklepach około 7 mld dolarów – podało stowarzyszenie ESA (Entertainment Software Association). W kwocie tej dominowały programy dla konsol. Ich wartość osiągnęła około 5,8 mld dolarów. Gry przeznaczone na komputery PC „wzięły" resztę (1,2 mld).

49 tytułów sprzedano w ilościach przekraczających pół miliona kopii. Dziewięć tytułów gier konsolowych osiągnęło jeszcze wyższy poziom, ponad milion sztuk. Najpopularniejszymi grami dla konsol były te oznaczane jako gry akcji (27,1 proc. ogólnej sprzedaży). Użytkownicy pecetów najczęściej wybierali programy strategiczne.

Jeszcze Polska (Wirtualna)...

Po ośmiu latach od założenia wp.pl, losy firmy stoją pod znakiem zapytania. Sytuacja finansowa spółki jest tragiczna, a zarząd WP zastanawia się nad ogłoszeniem upadłości portalu. To nie jedyny problem. TP Internet chce od mniejszościowych akcjonariuszy odkupić ich akcje, na co ci się nie godzą.

DirectX – 9.0c, a nie 9.1?

The inquirer donosi, że kolejne wydanie bibliotek DirectX nie będzie posiadało numerka 9.1 – jak się wszyscy spodziewali. Zazwyczaj kolejne literki dodawano przy niewielkich zmianach. Natomiast do DirectX 9.0c (albo DirectX 9.1) ma być dodana obsługa Pixel Shadera v3.0 oraz obsługa HLSL v3.0 (higher lever shading language). Oczekuje się, iż nowa odsłona DirectX 9 może ukazać się w marcu tego roku.

ATI prześcignęło NVIDIĘ!

Z informacji podanych przez Mercury Research wynika, że udział ATI na rynku chipsetów graficznych jest większy niż udział NVIDIA. Na pierwszym miejscu ciągle nieprzerwanie stoi Intel z 31.7% udziałem, następnie jest ATI z 24.9% i po tym NVIDIA – 24.7%.

Jak widać, polityka ATI oraz wydawane produkty osiągają sukces za sukcesem – jednak należy tutaj zwrócić uwagę na fiasko NVIDII i pierwszych produktów z rodziny GeForce FX. NVIDIA dopiero teraz takimi produktami jak GeForce FX 5700, GeForce FX 5700 Ultra, GeForce FX 5900XT oraz GeForce FX 5900 Ultra odbudowuje swoją reputację.

Microsoft daje 250.000$

Oczywiście nie za darmo! Firma Gatesa zaoferowała 250 tys. USD nagrody dla osoby, która pomoże w ujęciu autora nowej mutacji groźnego robaka Mydoom – Mydoom.B. Pieniądze będą pochodziły ze specjalnego funduszu, stworzonego przez korporację w celu „nagradzania" informatorów... Okazało się, że wirus Mydoom.B został skonstruowany tak, by 1 lutego przeprowadził atak DoS na serwery Microsoftu. Nagrodę za pomoc w schwytaniu autora pierwszej wersji robaka zaoferowała też firma SCO (patrz obok).

tekst: Przemysław „Maverick" Ryk, DzejDżi, PClab.pl, 4press.pl; Zdjęcia: Creative, Nikon, Manta, Logitech, nvision.pl

O czym szumi w Sieci

Koniec spamu w 2006?

W ciągu dwóch lat problem spamu zostanie rozwiązany – zapewnił podczas Światowego Forum Ekonomicznego sam Bill Gates. Duży postęp dokona się już w tym roku – dodał w późniejszym wywiadzie telewizyjnym. Czy mamy zatem oczekiwać, że świat roku 2006 będzie światem wolnym od spamu? Jak to możliwe?

Gates zdradził, iż Microsoft obecnie intensywnie pracuje nad dwoma pomysłami. Wyjaśnienie pierwszego z nich wymaga odwołania się do tzw. testu Turinga, mającego na celu odróżnienie człowieka od automatu. Jego skuteczność potwierdziło chociażby zabezpieczenie bramek SMS'owych przy pomocy ciągów znaków niemożliwych do odczytania przez komputer, łatwych natomiast do odszyfrowania przez człowieka (to właśnie prosta forma testu Turinga). Gatesowi nie chodzi naturalnie o zmuszenie ludzi do rozwiązywania zagadek wizualno-koncepcyjnych przed wysłaniem każdego maila. Chce zmusić do tego komputery, a mówiąc konkretniej – spowodować, by wysłanie maila wiązało się z koniecznością dokonania nieskomplikowanych obliczeń matematycznych. Obliczeń, z którymi bez problemu poradzi sobie stacja robocza, wysyłająca nie więcej niż kilka maili na minutę, a które spowodują, że masowa wysyłka poczty stanie się nieopłacalna.

Drugi pomysł opiera się na rozwiązaniu stosowanym w początkach rozwoju sieci telefonii komórkowej – za rozmowę płaci nie tylko dzwoniący, ale i odbiorca. Gates niezbyt jasno przedstawił jednak zastosowanie tej koncepcji i można tylko domyślać się, czy chodzi tutaj o coś w rodzaju ubezpieczenia finansowego, czy też o możliwość łatwego obciążenia nieznajomego nadawcy kosztem przesyłki. W każdym razie założenie to związane jest z prostym uderzeniem po kieszeni nadawców spamu. Wydaje się, że wizja ta jest nieco zbyt futurystyczna, biorąc pod uwagę obecny stan popularyzacji e-commerce. Gates jest jednak przekonany że to właśnie ta, a nie opisana wcześniej metoda odniesie większy sukces na froncie walki z niechcianymi listami elektronicznymi.

Małpa w goglach!

Zgodnie z tradycyjnym kalendarzem chińskim kilka tygodni temu rozpoczął się rok małpy. Z tego powodu popularna wyszukiwarka sieciowa – www.google.com – przygotowała specjalną stronę główną, wzbogaconą o czterokształtne elementy. Tego typu „smaczki" nie są zresztą niczym nowym. Popularne „gogle" co jakiś czas umieszczają na swojej stronie grafikę, nawiązującą do aktualnych wydarzeń, świąt czy pór roku.



Nowa „neo-strata"

TP S.A. zaoferowała nową, tańszą ofertę stałego dostępu do Sieci. Wolniejsza Neostrada (128 kb/s) kosztuje 99 zł miesięcznie i jest to jej jedyna zaleta. Jej użytkownicy mogą też skorzystać z konta e-mail o zatrważającej pojemności 5 MB (np. darmowe konto na wp.pl ma dwa razy tyle). Dodatkowo po przekroczeniu 5 GB ściąganych danych prędkość łącza zostaje ograniczona do... 32 kb/s. Tym samym kolejna szumnie zapowiadana usługa naszego kochanego monopolisty okazuje się zwykłym badziewiem. W sumie nic nowego...

Czytnik FC + CD-RW

Kangurek

Firma Kanguru Solutions rozpoczęła sprzedaż przenośnych urządzeń Kanguru FC-RW, które łączą w sobie możliwości nagrywarki CD i czytnika kart pamięci flash.

Główną ideą, towarzyszącą producentowi przy tworzeniu tego sprzętu, było udostępnienie użytkownikom szybkiego i wygodnego sposobu przeniesienia danych z kart flash na CD bez konieczności uruchamiania komputera. Urządzenie współpracuje z pamięciami Compact Flash, IBM Micro Drive, Smart Media, Secure Digital, Sony Memory Stick, Memory Stick Pro i Multimedia Card. Wbudowany w Kanguru FC-RW napęd optyczny pracuje z prędkością 36x przy zapisie na plycie CD-R, 12x przy zapisie na nośnikach wielokrotnych i 48x w przypadku odczytu. Urządzenie można podłączyć do komputera za pośrednictwem portu USB 2.0, a w wyposażeniu dodatkowym znajdują się także słuchawki, które pozwalają słuchać muzyki odtwarzanej na Kanguru FC-RW. Ważące około 0,5 kg urządzenie należy do klasy sprzętu kompaktowego. Jego wymiary zewnętrzne to 203 x 152 x 50mm. Kanguru FC-RW dostępny jest już w sprzedaży, wraz z kablem USB 2.0 i oprogramowaniem Nero. Kosztuje ok. 200 USD.



Imperatorki IV

Nagrodzą?

Znany internetowy serwis Imperium Gier rozpoczynie z początkiem marca zbieranie głosów na najlepsze gry 2003 roku. Na stronach serwisu będzie można wskazać te tytuły, które zasłużyły na wyróżnienie w kilku wciąż jeszcze owianych tajemnicą kategoriach. Wśród głosujących zostaną rozlosowane cenne nagrody. Słynne już Imperatory zostaną rozdane na początku kwietnia podczas specjalnej gali. Patronem prasowym imprezy jest Wydawnictwo Bauer.

Już wkrótce w sklepach...

Idzie nowe

Kamery wideo, zapisujące obraz w cyfrowym formacie DV, na dobre zagościły w naszych domach. Nic dziwnego – nie dość, że oferują znacznie lepszą jakość obrazu, to jeszcze można bez problemu podłączyć je do PC i dokonać edycji filmu, a nawet wyprodukować płytę DVD lub Video CD!

Teraz do dostępnych na rynku modeli kamer, dojdzie kilka kolejnych. Wszystko za sprawą firmy Canon, która przygotowała nowe urządzenia – MV700, MV700i, MV730i oraz MV750i. Oba modele mają największy w swojej klasie zoom (w MV700 – 22x optyczny, w MV750i – 440x optyczno-cyfrowy). Jak na nowoczesne urządzenia przystało, kamery wyposażono w wiele ciekawych i praktycznych funkcji, takich jak np. stabilizator obrazu (likwidujący drżenie obrazu w sytuacji, gdy operator przemieszcza się z kamerą) czy procesor DIGIC DV, poprawiający kolorystykę nagrania.



Modele 750i oraz 730i wyposażono także w „progresywny system skanowania foto", pozwalający używać kamer jako cyfrowych aparatów fotograficznych. Oba urządzenia mają też porty FireWire oraz USB. W opinii wielu ekspertów, kamery Canona są jednymi z najłatwiejszych w obsłudze. Nowa seria pod tym względem nie różni się od swoich poprzedników. Jednocześnie żądni wrażeń i eksperymentów użytkownicy mogą skorzystać z bogatych możliwości regulacji parametrów nagrania.

Miłośnicy nieruchomych obrazów powinni zaś zainteresować się kolejnym aparatem cyfrowym z serii PowerShot, oznaczonym symbolem A75. Pozwoli on wykonywać zdjęcia w rozdzielczości 3.2 megapikseli, będzie także wyposażony w 13 programów tematycznych, pozwalających wykonać idealne fotki w prawie każdych warunkach. Nie zabraknie też możliwości zapisu klipów wideo, zarówno z dźwiękiem, jak i bez. Do urządzenia będzie można też dokupić liczne akcesoria, w tym np. wodoszczelną obudowę...



Dla muzykalnych

Privia!

Nie wszyscy grają... w gry, oczywiście! Wybrańcy losu są muzykalni i za pierwszym razem odróżniają C-dur od G-duru. Dla nich właśnie firma CASIO stworzyła cyfrowe pianino nowej generacji. Privia PX-100 zostało wyposażone w nowoczesny mechanizm młoteczkowy, co dla niezaznajomionych z tematem dokładnie nic nie znaczy. Mówiąc zatem wprost, chodzi o to, że klawiatura urządzenia podczas grania idealnie naśladuje prawdziwe, duże pianino. Keyboard posiada 10 barw dźwięków (m.in. Grand Piano, Pipe Organ, Strings – i nie chodzi tu o odgłos wydawany przez dartą część bielizny). Urządzenie można podłączyć do PC poprzez złącze MIDI. Przyjemność grania na Privie kosztuje ok. 2700 zł. Sztuka się ceni.



Targi Komputer Expo 2004

Trup na wystawie?

W czasie tegorocznego Komputer Expo 2004 blisko 150 firm z 9 krajów udowodniło zwiedzającym, że informatyka może być nudna. Najlepszym komentarzem do wystawy był więc zaprezentowany w ramach Muzeum Nośników Dawnych twardy dysk sprzed blisko trzydziestu lat. Szmelc ważył chyba z tonę!

Przede wszystkim targom zabrakło rozmachu. Większość wystawców ograniczyła się do rozdawania ulotek o swoich produktach – kartach graficznych, procesorach i oprogramo-







Jeśli bardzo napaliłeś się na zakup EOS'a-1D Mark II, mamy wiadomość, która skutecznie cię ostudzi. „Zabawka” ta kosztuje bowiem 4600 euro. Miliard w środę...

Cyfrowy świat Canona

Kanonada nowości

Cyfrowe aparaty fotograficzne zyskały już wielu zwolenników, skutecznie rywalizując z tradycyjną fotografią. Jednak mimo licznych zalet nowej technologii, wielu „profesjonalnych” użytkowników, np. artystów fotografików czy fotografów studyjnych nadal opowiadało się za starymi metodami robienia zdjęć. Jednak i to się zmienia, gdyż możliwości najnowszych cyfrówek są coraz większe – wystarczy spojrzeć na najnowsze „dziecko” Canona!

EOS-1D Mark II naprawdę zachwyca swoimi możliwościami! Można wykonać przy jego pomocy fotki w rozdzielczości do 8.2 megapikseli (obecnie produkowane popularne aparaciki do użytku domowego zazwyczaj mają matrycę 3.2 – 4 mpix). To jeszcze nic – Mark II to prawdziwy „karabin maszynowy”, potrafiący wykonać serię 40 zdjęć, „cykając” ponad 8 fotek na sekundę – taka szybkość przydaje się np. osobom fotografującym zawody sportowe! Jak na profesjonalny sprzęt przystało, EOS zapisuje obraz zarówno w plikach JPEG, jak i RAW (oferujących wysoką jakość wymaganą np. przy fotografowaniu mody).

Nowy aparat Canona wyposażono także w chyba wszystkie systemy poprawiające jakość zdjęć – znajdziemy w nim np. układ redukujący szumy oraz ziarno, filtr likwidujący przekłamania kolorów i kilka innych nowinek technicznych. Warto też zauważyć, że Canon jest jedynym producentem, który sam produkuje najważniejsze elementy swoich cyfrówek – co oczywiście wpływa na jakość produktów.

Oczywiście o takim aparacie można tylko pomarzyć – jest to sprzęt profesjonalny, będący poza zasięgiem większości zwykłych ludzi. Ale marzyć jest miło...

Najbrzydsze dziecko Creative'a

Kup pan cegłę?

Patrząc na produkty firmowane przez Creative'a, można bez wahania stwierdzić, że firma dba nie tylko o walory użytkowe, ale też o elegancki i ciekawy wygląd swoich urządzeń. Niestety, podczas opracowywania Zen Portable Media Center stylistów musiała porazić jakaś zaraza – przenośne centrum multimedialne, przygotowane wraz ze specami z Microsoftu, już na pierwszy rzut oka wydaje się dość toporne...

Jednak nie należy dać się zwieść pozorom. Media Center zdobył bowiem nagrodę Tech TV Best of CES w kategorii przenośnych urządzeń audio i wideo. Zen, ktory wejdzie do sprzedaży w drugiej połowie roku, pozwoli nie tylko słuchać muzyki, ale i oglądać filmy oraz zdjęcia. Urządzenie pracować będzie pod kontrolą systemu Windows Mobile, a współpracę z PC zapewni mu złącze USB. Pliki multimedialne będą przechowywane na wbudowanym dysku twardym, co zapewni urządzeniu wystarczającą pojemność.



waniu biurowym. Z ciekawą ofertą wystąpili producenci „podrabianych” kartridżów i tonerów do drukarek. Nic dziwnego, że zwiedzający tłoczyli się wokół stanowiska holenderskiej firmy Techsolo, prezentującej śliczne, futurystyczne obudowy, klawiatury i myszki...

Wystawie towarzyszyły liczne spotkania, sympozja, szkolenia i prelekcje. Dyskutowano o przyszłości polskiej informatyki, podpisie elektronicznym, problemach trapiących firmy sprzedające sprzęt oraz o tzw. „otwartym oprogramowaniu”. Większość sporów miała charakter akademicki i dla zwykłych zjadaczy chleba była niezrozumiała. Starano się również promować Linuksa, ale okazało się, że osoby odpowiedzialne za tę część wystawy np. miały mniej niż mizerne pojęcie o... grach komputerowych przeznaczonych dla tego systemu.

Pisać każdy może...

Zwierzenia Billa

W czasie jesiennej wizyty Billa Gatesa w Polsce do sklepów trafiło nowe, rozszerzone wydanie książki „Droga ku przyszłości”. Najbogatszy człowiek na świecie opisuje w niej, w jaki sposób technologia wpływa na nasze życie. Usiłuje też przewidzieć najbliższą przyszłość i wskazać kierunki rozwoju informatyki. O skuteczności jego prognoz świadczy fakt, że w pierwszym wydaniu „Drogi” Gates twierdził, że przyszłość należy do sklepów internetowych oraz satelitarnych systemów namierzania typu GPS. Do wydania dołączona jest płyta CD, zawierająca pełny tekst książki, powiązany z setkami prezentacji multimedialnych, a także wzbogacony o pokazy wideo i wywiady z autorem. Co ciekawe, zyski z tej książki Gates przekazał organizacjom typu non-profit, które wspierają wykorzystanie technologii w edukacji i kształceniu zawodowym.



O czym szumi w Sieci

Unia wykończy LCD?

Sprzedaż monitorów LCD rośnie, a coraz więcej urządzeń tego typu posiada cyfrowe złącze DVI. Gwarantuje ono wyższą jakość obrazu niż tradycyjne złącze VGA, gdyż pozwala na przesyłanie sygnału z komputera do monitora bez podwójnej konwersji, jak ma to miejsce w wypadku połączeń analogowych. Jednak Unia Europejska planuje zaklasyfikować monitory z portami DVI jako „monitory wideo” i objąć je 14% podatkiem, który do tej pory płacą wyłącznie producenci telewizorów.

Według firmy Meko, zajmującej się prowadzeniem analiz rynku wyświetlaczy, w nowych wytycznych Komisji Europejskiej znajdują się informacje o zmianie klasyfikacji produktów do prezentacji obrazu. Tradycyjne monitory będą traktowane jak dotychczas, jednak urządzenia posiadającej sloty rozszerzeń i inne możliwości obsługi źródeł wideo – w tym monitory DVI – zostaną objęte nowym podatkiem w wysokości 14%. Pomysł jest absurdalny, bo na rynku dostępne są przecież odtwarzacze DVD z wyjściami VGA, więc podążając tym tropem, każdy monitor można uznać za urządzenie zdolne pełnić funkcje ekranu wideo. Jeśli jednak plan unijnych urzędników zostanie zrealizowany, dynamiczny rozwój rynku nowoczesnych monitorów komputerowych może zostać zahamowany wskutek gwałtownego wzrostu cen.

Ctrl + Alt + Del na emeryturze

David Bradley, twórca tzw. kombinacji trzech króli, czyli powodującego restart komputera wciśnięcia klawiszy Ctrl-Alt-Del, kończy swą karierę w IBM. Bradley, po blisko 29 latach pracy dla IBM, zdecydował się przejść na emeryturę. 55-letni naukowiec był członkiem „parszywej dwunastki”, która w roku 1980 stworzyła na Florydzie pierwszy komputer PC. I choć Bradley ma na swoim koncie wiele zasług dla branży komputerowej (napisał m.in. kod pierwszego BIOS'u i współtworzył architekturę pecetów), to sławnym uczyniła go właśnie kombinacja trzech klawiszy, z której korzystał chyba każdy użytkownik komputera. Co ciekawe, początkowo sekwencja Ctrl-Alt-Del miała być tajna, jednak okazała się na tyle użyteczna, że weszła do powszechnego użytku. Do historii przeszło też błyskotliwe zdanie, jakie Bradley wygłosił podczas obchodów 20. rocznicy stworzenia komputera PC w obecności m.in. Andy Grove'a z Intela i Billa Gatesa z Microsoftu. „Choć to ja wymyśliłem Ctrl-Alt-Del, to Bill uczynił tę kombinację naprawdę sławną” – zażartował Bradley. Pomimo zakończenia kariery zawodowej, Bradley wciąż będzie wykładać na North Carolina State University.

NVIDIA i kontratak na DOOM 3

Serwis The Inquirer zamieścił bardzo ciekawy artykuł związany z zamieszaniem pomiędzy ATI a firmą Valve. Jak powszechnie wiadomo, ATI „wyłożyło” sporo środków na promocję gry HALF-LIFE 2, która napędzała sprzedaż kart z serii R9600XT i R9800XT. W nadchodzących miesiącach zaczyna się wojna nie na karty graficzne, ale na dodatkowe gry dołączane do kart graficznych. Dużymi krokami nadchodzi DOOM 3, a firma NVIDIA ma w stosunku do tego tytułu spore plany.

Niebieskie wypalanie

W maju do sprzedaży mają trafić pierwsze nagrywarki Blu-ray SONY (korzystające podczas zapisu danych z niebieskiego lasera). Najpierw do sprzedaży trafi urządzenie korzystające z interfejsu Ultra 160 SCSI, zaś kilka tygodni później dużo bardziej interesujący nas model USB. Nagrywarka pozwoli na zapisanie na jednej stronie nośnika do 23.3 GB danych z prędkością 9 MB/s.

Italiano Bandito?

Wszyscy skarżą się na wysoki poziom piractwa w Polsce, jednak na zachodzie Europy wcale nie jest idealnie. Na przykład we Włoszech około 30% kaset wideo i płyt DVD to nielegalne kopie! Jak widać, piraci działają wszędzie...

tekst: Przemysław „Maverick” Ryk, DżejDżi, Michał „Joel” Zacharzewski. windows2003.pl, 4press.pl; Zdjęcia: Canon, Creative, Casio

PAYCHECK



Współcześni ekonomiści twierdzą, że w przyszłości najważniejsza będzie wiedza. Nakręcony na podstawie powieści Philipa K. Dicka obraz „Zapłata" (ang. „Paycheck") zdaje się potwierdzać tę tezę. **Główny bohater opracowuje dla dużych firm elektronicznych nowe wynalazki, wzorując się na urządzeniach opatentowanych przez konkurencję.** Po wykonaniu każdego ze zleceń czyści swoją pamięć, by w razie ewentualnej wpadki nie pociągnąć za sobą swych zleceniodawców. Tak też dzieje się i tym razem. Po zakończeniu dużego, bo trzyletniego zlecenia, Michael Jennings zgłasza się do banku po wypłatę. Tam dowiaduje się, że... parę tygodni wcześniej dobrowolnie z niej zrezygnował! Zostawił sobie za to paczkę dziwacznych przedmiotów – m.in. spray do włosów, wróżbę z ciasteczka chińskiego, okulary, paczkę papierosów, kluczyk, agrafkę, pierścionek i bilet autobusowy. Cóż one oznaczają?

Oczywiście Michael nic nie pamięta. Wie tylko, że popadł w nieziemskie kłopoty, ale uniknie ich, gdy rozwiąże zagadkę, którą sam sobie przygotował. Zagadkę o tyle trudną, że pozostawione przedmioty co chwila ratują tyłek głównego bohatera. Zupełnie jakby ktoś wiedział, co się ma wydarzyć...

John Woo, reżyser znany m.in. z „Mission Impossible 2", zdołał zebrać na planie aktorską śmietankę. Główną rolę męską zagrał Ben Affleck („Daredevil", „Pearl Harbor"), zaś w jego kochankę wcieliła się niezawodna Uma Thurman (ostatnio „Kill Bill"). Jednak mimo budżetu sięgającego 60 milionów dolarów, nie udało się im stworzyć dzieła na miarę „Łowcy androidów" czy chociażby „Pamięci absolutnej". Zabrakło głębi, bardziej przemyślanej wizji przyszłości i... nieco lepszego aktorstwa. W efekcie nowy film Johna Woo jest tylko – a może aż – dobrym obrazem akcji z dość zawikłaną, lecz oryginalną intrygą.

Co ciekawe, pod wieloma względami „Zapłata" przypomina wspomnianą „Pamięć absolutną". Zarówno Jennings, jak i Douglas Quaid (grany przez Arnolda Schwarzeneggera) popadają w koszmarne kłopoty wskutek problemów z pamięcią. Wiedząc, że odpowiedź tkwi w nich samych, rozwiązują zagadkę w sposób siłowy. Przy okazji ratują całą planetę! Czyżby więc wielki Philip K. Dick się powtarzał?

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski & Dawid „Dawi" Muszyński; Zdjęcia: UIP, Forum Film



Konkurs SMS

Wygraj jeden z 5 Pen Driveów USB lub jedną z 20 bluz z filmu „Paycheck"! Odpowiedz na pytanie:

Jak ma na drugie imię Philip K. Dick?

Rozwiązanie wpisz w treść SMS jako **CL.PY.#** (zamiast # wpisz imię Dicka) i wyślij pod numer 7164

Na odpowiedzi czekamy do końca lutego. Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna we wszystkich Sieciach GSM (Era, Plus, Idea). Dane uczestników zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród.



Czwarty Terminator



Studio C2 Pictures zatrudniło właśnie producenta Jamesa Middletona, którego jedynym zadaniem będzie opieka nad produkcją czwartej części „Terminatora". Jak wiadomo, gubernator Arnie nie weźmie udziału w tym przedsięwzięciu (co najwyżej zagra epizod). Kto zajmie jego miejsce? Może Dwayne Johnson?

Oliver Twist Polańskiego

Roman Polański i Ronald Harwood rozpoczynają przygotowania do ekranizacji słynnej książki Karola Dickensa „Oliver Twist". Nad scenografią pracuje już Allan Starski. Zdjęcia rozpoczną się 21 czerwca w czeskiej Pradze i potrwają około 20 tygodni. Całe przedsięwzięcie ma kosztować, bagatela, 60 mln dolarów. Nieznana jest jeszcze obsada filmu, ponieważ wciąż trwają poszukiwania odtwórców głównych ról dziecięcych.

Machulski znów kręci

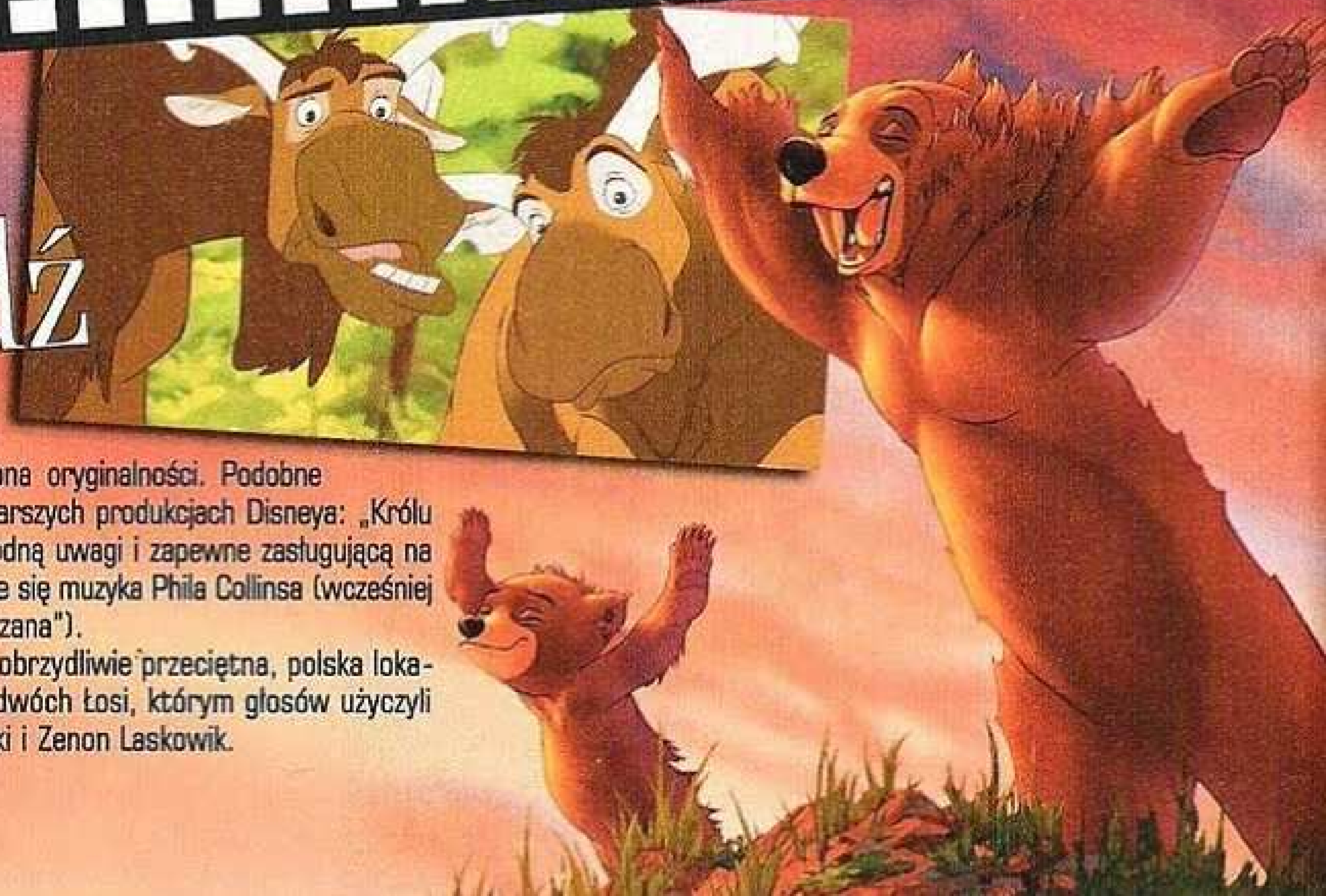
Jesienią 2 program TVP wyemituje nowy serial Juliusza Machulskiego. „Czwarta władza". będzie dowcipną opowieścią o losach dziennikarzy śledczych. Scenariusz został zainspirowany tekstem Piotra Najsztuba i Piotra Pacewicza o słynnej sprawie Elektromisu. A może by tak trzasnąć komedię o redakcji CLICKA? Żabę mógłby zagrać Daniel Olbrychski [Tia, a może Jaś Fasola, co? – Frogger].

Kapitan Ameryka



Powstaje ekranizacja popularnego amerykańskiego komiksu „Kapitan Ameryka". Do głównej roli przymierza się Val Kilmer. Będzie żołnierzem, który w wyniku eksperymentu „Operation Rebirth" staje się superwojownikiem. Film trafi do kin dopiero w 2006 roku.

Mój przyjaciel niedźwiedź



Filmowcy ze stajni Disneya weszli w nowy rok z kolejną familijną produkcją, wykonaną w tradycyjnej animacji. „Mój brat niedźwiedź" to historia indiańskiego łowcy Kenai, który chce pomścić śmierć swojego brata. Podczas szaleńczego pościgu za „zbrodniarzem" zostaje zamieniony przez ducha lasu w... niedźwiedzia. W nowej postaci stanie w obronie przyrody, którą chce zniszczyć jego trzeci brat Denahi. Przez cały czas towarzyszyć mu będzie mały niedźwiadek Koda.

Opowieść jest wzruszająca, choć niestety pozbawiona oryginalności. Podobne elementy widziałeś już w starszych produkcjach Disneya: „Królu Lwie" czy „Pocahontas". Godną uwagi i zapewne zasługującą na tegorocznego Oscara okazuje się muzyka Phila Collinsa (wcześniej już Oscar za muzykę do „Tarzana").

Rozczarowuje natomiast obrzydliwie przeciętna, polska lokalizacja. I na nic tu kreacje dwóch łosi, którym głosów użyczyli Andrzej „Fredek" Grabowski i Zenon Laskowik.



SMS FANTASY

WWW.MOBILA.PL

LOGOSY SMS 7164 1,22 ZŁ NOKIA, SIEMENS, ALCATEL, MOTOROLA, ERICSSON, SONY ERICSSON



Nokia: 2100, 3210, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3590, 3610, 3650, 5100, 5110, 5110i, 5130, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6138, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 6610, 6800, 7110, 7190, 7210, 7250, 7650, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, 9290, **Alcatel**: OT 311, OT 511, OT 512, OT 715, **Ericsson**: T20e, T29, T39, T65, T66, T68, T68i, R520, R600, T200, **Motorola**: C330, T280i, T720i, T722i, V60i, V66i, **Sony Ericsson**: P800, T300, T68i, **Siemens**: A50, C55, M50, MT50, S55

Jeżeli masz telefon **NOKIA** i chcesz ściągnąć nowe logo wyślij SMS o treści: AA09.(numer loga) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. **Alcatel** wyślij AA09.A(numer loga), **Motorola** wyślij AA09.M(numer loga), **Sony Ericsson i Ericsson** wyślij AA09.E(numer loga), **Siemens** wyślij AA09.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 o treści: AA09.(numer loga). numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA09.105599.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga.

WIADOMOŚCI GRAFICZNE SMS 7265 2,44 ZŁ NOKIA



LOGOSY KOLOR SMS 7265 2,44 ZŁ NOKIA



Nokia: 3510i, 3530, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 8910i

GRAFIKI SIEMENS SMS 7365 3,66 ZŁ



Siemens: S45, SL45i, ME45, S55

DZWONKI SIEMENS SMS 7365 3,66 ZŁ

AA09.S024403	Nelly, Dilemma
AA09.S024405	Outkast, Hey ya
AA09.S024371	Black Eyed Peas, Shut up
AA09.S024210	Red Hot Chilli Peppers, Fortune Faded
AA09.S024212	No Doubt, It's My life
AA09.S024622	*Jennifer Lopez, Baby I love you*
AA09.S024406	Evacescence, My Immortal
AA09.S024368	Beyonce feat.Sean Paul, Baby Boy
AA09.S024213	Hey, Muka
AA09.S024625	Ewelina Flinta, Przeznaczenie
AA09.S024623	Girls Aloud, Jump
AA09.S024402	Mezo, Aniele

Siemens: A50, C45, C55, M50, M55, ME45, MT50, S45, S55, SL42, SL45, SL45i, SL55

Jeżeli masz telefon Siemens i chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA09.S(numer logo lub dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA09.S(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA09.S105599.505779351

HIT ZA HITEM NOKIA

MONO 7265 2,44 zł	POLI* 7365 3,66 zł	
AA09.019875	DD09.001496	Pink, Feel
AA09.021837	DD09.001495	Outkast, Hey Ya
AA09.023365	DD09.001462	Atomic Kitten, If You Come To Me
AA09.023368	DD09.001459	Evanescence, Going Under
AA09.023015	DD09.001456	Justin Timberlake, Seniorita
AA09.023020	DD09.001458	The Darkness, I Believe In A Thing Called Love
AA09.024246	DD09.001490	Hey, Muka
AA09.022275	DD09.001489	Black Eyed Peas, Where is The Love
AA09.024248	DD09.001488	Robbie Williams, Me And My Monkey
AA09.022688	DD09.001452	Blu Cantrell feat. Sean Paul, Breathe
AA09.022282	DD09.001412	Robbie Williams, Something Beautiful
AA09.022533	DD09.001436	The Rasmus, First Day Of My Life
AA09.023366	DD09.001463	Sophie Ellis Bextor, Mixed Up World
AA09.023014	DD09.001455	Christina Aguilera, Can't Hold Us Down
AA09.017083	DD09.001386	Peja/Slums Attack, Głucha Noc
AA09.021812	DD09.001385	Evanescence, Bring Me To Life
AA09.021803	DD09.001378	One-T/Cool-T, Magic Key
AA09.024549	DD09.001505	Jennifer Lopez, Baby I Love You
AA09.024548	DD09.001506	Evanescence, My Immortal
AA09.022527	DD09.001431	Pink, Trouble
AA09.022278	DD09.001418	Limp Bizkit, Eat You Alive
AA09.022652	DD09.001447	Sugababes, Hole In The Head
AA09.024066	DD09.001484	Blue, All Rise

NAJTAŃSZE DZWONKI

MONO 7265 2,44 zł	POLI* 7365 3,66 zł	
AA09.023929	DD09.001483	Nelly Furtado, Powerless
AA09.023793	DD09.001482	Funeral For A Friend, Juneau
AA09.023385	DD09.001464	Groove Coverage, Poison
AA09.023389	DD09.001468	The Offspring, Hit That
AA09.023387	DD09.001466	Reni Jusis, Ostatni raz nim zniknę
AA09.024378	DD09.001493	Dido, Life For Rent
AA09.024380	DD09.001492	Black Eyed Peas, Shut Up
AA09.024374	DD09.001491	Beyonce feat. Sean Paul, Baby Boy
AA09.021826	DD09.001405	Outlandish, Aicha
AA09.020715	DD09.001391	Kayah, Testostereon
AA09.022288	DD09.001422	Mezo, Żeby nie było
AA09.022524	DD09.001429	50 Cent, P.I.M.P.
AA09.023584	DD09.001498	Mezo, Aniele
AA09.024382	DD09.001494	Alicia Keys, You Don't Know My Name
AA09.024240	DD09.001487	Red Hot Chilli Peppers, Fortune Faded
AA09.024244	DD09.001486	No Doubt, It's My life
AA09.023391	DD09.001470	Texas, Carnival Girl
AA09.023390	DD09.001469	Pink, Trouble
AA09.019627	DD09.001381	DJ BOBO, Chihuahua
AA09.021575	DD09.001379	Paul Sean, Get Busy
AA09.021377	DD09.001428	The Rasmus, In The Shadows
AA09.022525	DD09.001430	Kylie Minogue, Slow

* tylko dla telefonów Nokia: 3510, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250

TAPETY KOLOR SMS 7365 3,66 ZŁ NOKIA



NOKIA 3510i, 3530, 8910i wyślij **ND09.(numer tapety)**
NOKIA 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250 wyślij **NG09.(numer tapety)**

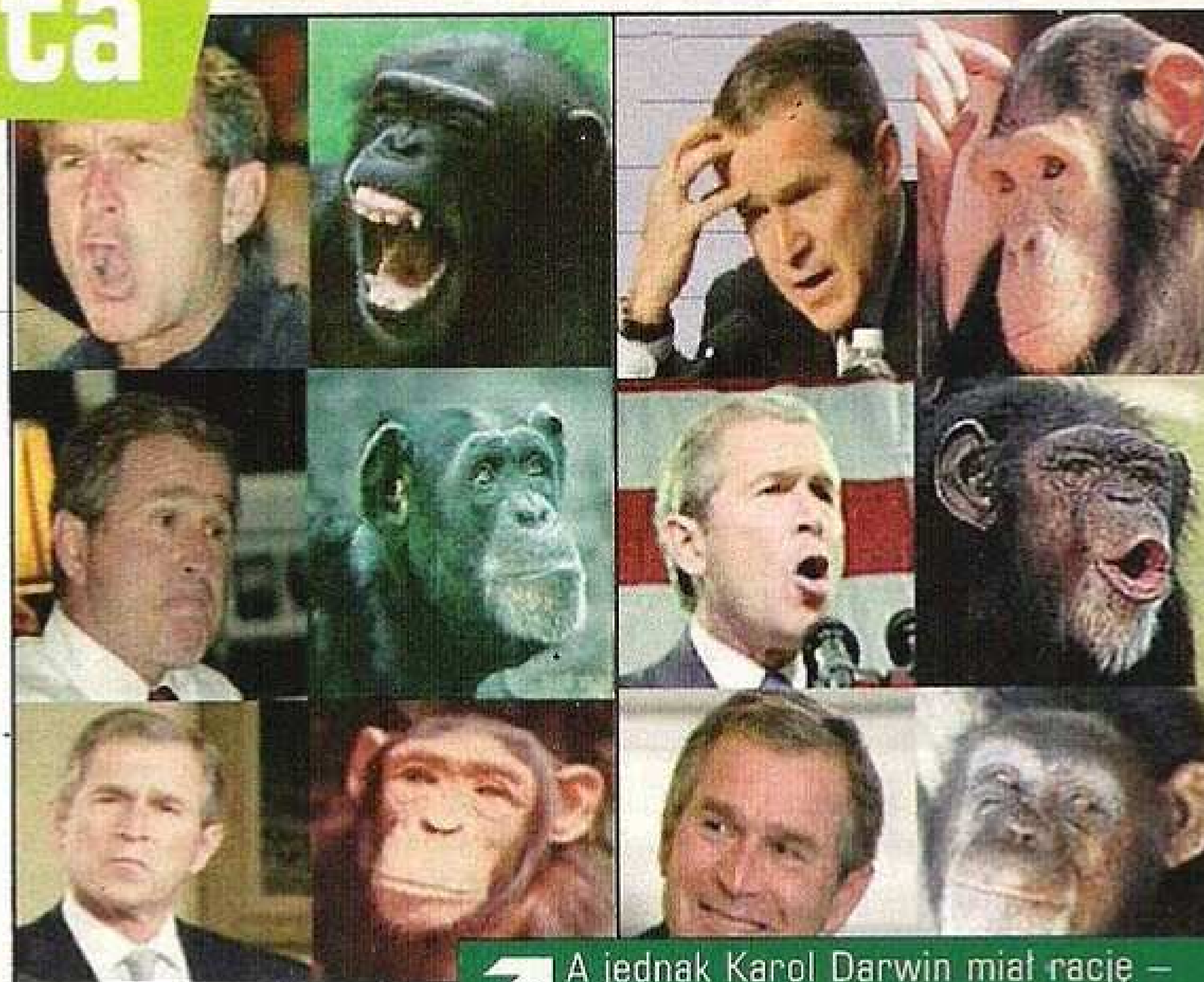
Jeżeli chcesz mieć nowe kolorowe logo, SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wyślij SMS o treści: AA09.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Aby ściągnąć dzwonek polifoniczny wyślij SMS o treści: DD09.(numer dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA09.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA09.105599.505779351. **Przed pobraniem dzwonka polifonicznego, kolorowego loga i tapety upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP. Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA.**

Tymczasem

Dawno, dawno temu, w czasach, których zapewne wielu naszych czytelników nie pamięta, panowała moda na wyroby x-podobne. I tak w sklepach spożywczych (supermarketów jeszcze nie było) można było czasem trafić niby-batoniki, na których ktoś napisał „wyrób czekoladopodobny". Oczywiście, z prawdziwą czekoladą toto miało niewiele wspólnego. Poza tym, można było także kupić sztuczny miód, ciepłe lody, a pozostałe – mniej sztuczne towary – dla równowagi sprzedawano w opakowaniach zastępczych...

Mimo iż od tamtego czasu upłynęło kilkanaście lat, dzięki pomysłowości pewnej firmy dystrybuującej gry jej klienci mogą poczuć się jak za dawnych czasów. Co prawda, w sprzedaży nie pojawiły się plastikowe czekoladki powodujące niestrawność, lecz dwie gry. Pierwsza z nich w wersji częściowo polskawej (taki sztuczny miodek), druga zaś – ładnie zafoliowana w „opakowanie zastępcze", reklamujące pełne spolszczenie, którego w rzeczywistości... nie ma!

Na szczęście czasy, gdy wszyscy musieli być zadowoleni z wytwarzanych na masową skalę bubli, minęły. Polscy dystrybutorzy gier będą zmuszeni zadbać o klientów. Inaczej gracze po kilku podobnych numerach utwierdzą się tylko w przekonaniu, że lepiej kupować gry w zachodnich sklepach internetowych (bo i pudełka ładniejsze, i w środku może się trafić jakiś gadżet) lub – co gorsza – u piratów. No bo jakość niewiele niższa i nikt nie robi ich w przysłowiowe bambuko...



A jednak Karol Darwin miał rację – człowiek pochodzi od małpy!

Kodom mówimy NIE!

Nie wiem, po co jest dział Kody? Moim zdaniem, kody psują całą zabawę. Ja tam kodów nie używam, ponieważ według mnie psują całą zabawę!!!

Marcio

Bardzo słusznie, ale niestety nie wszyscy mają takie zdrowe podejście jak ty. Ogromna część wszechświatowego lamerstwa (która ma za mało szarych komórek, żeby poradzić sobie nawet z PACMANEM) musi korzystać z kodów, cheatów i innych ułatwień. Współczujmy im jako młodszym braciom w rozumie!

Gdzie mam kupić książkę?

Nie wiecie, gdzie można kupić książkę „Warcraft" (chodzi mi o adresy księgarni WWW)?

Paweł

Weź, człowieku, skorzystaj z wyszukiwarki. Wejdź na stronę google.pl, wpisz hasło „księgarnie internetowe", a wyświetli ci się cała lista. I co, takie trudne? Bolało?

Czyżby sojusz?

Yo! Jesteście cool, zarąbiści itp. Ale tego chyba nie muszę pisać, bo przecież sami wiecie, jacy jesteście, i każdy wam to pisze. Piszę do was już... nie wiem, przy setce przestałem liczyć.

Wiecie, co zauważyłem?! W ostatnim numerze CLICKA! Randall i Frogger przestali sobie dogadywać! Co się stało? Nie wiem. Może ci dwaj mili panowie w nowym roku postanowili złożyć broń? Zawarli sojusz? A jak się czyta ksywę Piotra Moskala? FroGer czy FroDZer? Chodzi mi tutaj o to, czy przez „g", czy „dż". To pytanie nurtuje mnie już od wieków...

Mati

Jak widać, cierpliwość popłaca, bo odpowiadamy wreszcie na twój list i to od razu na łamach pisma :-). Randall i Frogger sobie nie przygadywali, bo były Święta, a wtedy nawet w sercach gorejących nienawiścią zaczyna jaśnieć światełko miłosierdzia... Ale dzień dobroci dla zielonych paskud o śliskiej skórze pokrytej wrzodami właśnie się skończył. [Dokładnie tak, koniec miłosierdzia. Śmierć stetryczałym, złośliwym i oblesnym Randallom z mózgiem przeżartym syfilisem! Na stos! A „Frogger" ja osobiście czytam przez „g", bo tak mi jakoś lepiej brzmi... – Frogger]

Okrrrrrutne gry

Dlaczego dajecie tak makabryczne gry jak THE HOUSE OF THE DEAD 2? Przecież są też młodsi czytelnicy CLICKA! Jak moja mama zobaczyła okładkę od tej gry, to mi kazanie 40-minutowe zrobiła, jakie te gry są okrutne. Co sądzicie o ksywce Mr. Jedi?

Mr. Jedi

Jeśli okrutne jest ratowanie ludzi z opresji albo zabijanie demonów oraz zombie, to – cóż – na twoim miejscu dość uważnie przyjrzałbym się mamie. Może się okazać, że nie jest dokładnie tym, za kogo ją bierzesz :-). A o ksywce Mr. Jedi sądzimy przede wszystkim, że nie grzeszy oryginalnością.

Dość golizny!

Przestańcie dawać zdjęcia nagich lub półnagich pań w waszym piśmie!! Jakoś dawniej było dobrze bez nich. Nawet nie można sobie w spokoju poczytać, bo człowiek myśli, żeby rodzice nie zauważyli...

Krótkomajtek

A co, wolałbyś rozebranych panów? A może zwierzątka? A tak serio, to NIE zamieszczamy zdjęć rozebranych dziewcząt, tylko zdjęcia albo grafiki atrakcyjnych dziewcząt w atrakcyjnych strojach. Zresztą teraz to nawet „Gazeta Wyborcza" drukuje gołe baby... [Nie to nie, nie będzie więcej panienek! Jak trochę podrośniesz, to zaczniesz myśleć o nich w innych kategoriach niż tylko ciągnięcia za włosy i wtedy jeszcze będziesz błagał nas, byśmy zdjęcia na łamy przywrócili – Frogger]

Więcej seksu!

Mam dla was ciekawy pomysł, mianowicie, żebyście zrobili jakiś dział erotyczny w CLICKU! Randall to w porzo facet, bo wrzuci jakąś gołą babę czasem w dziale z listami **(nie, nie wrzucam gołych bab, chociaż bym chciał! Tak to mitologia zabija rzeczywistość – Randall)**. Randallu, dawaj więcej gołych lasek albo zróbcie jakieś wydanie specjalne np. HARD SEX CLICK! To na pewno będzie dobry pomysł i zejdzie wam taka gazeta! **(Najpewniej do kubła – Randall)**. Czytelnicy kochają komercję **(bo jakby jej nie kochali, to by nie była komercją – Randall)**!

Na waszej stronie widziałem wasze zdjęcia. Randall, jak zobaczyłem twoją fotkę, to się przestraszyłem – wyglądasz jak RAMBO! **(Taki już jest mój złowrogi urok – Randall). [Chyba raczej wygląda jak Rimbaud, ten cherlawy, francuski pisarz – Frogger]**

Nox

Siemanko!

Chyba popełniłem mały błąd. Przedwczoraj kupiłem najwspanialszą konsolę na świecie (PS2), lecz nie pomyślałem o jednej jakże banalnej sprawie. Zabrakło mi dziur w kontakcie (mam za dużo rozgałęziaczy, więcej nie da rady włożyć)!! Mam do wyboru: telewizor albo konsola. Kurna, co radzicie???

PaWcio

Taaa, jak zabraknie dziur, to się człowiek gubi. Tak to już jest. Ale serio mówiąc, brak telewizora w PS2 nie jest żadnym problemem. Jeśli odkręcisz tylną klapkę konsoli, to znajdziesz tam niewielki projektor. Po odpowiednim ustawieniu konsoli projektor rzuca na ścianę obraz wielkości 90x60 centymetrów w rozdzielczości 640x480 pikseli. Niewiele osób wie o tym rozwiązaniu, a przecież warto je wypróbować!

Tani monitor z zeszłego numeru

Mam wasz najnowszy numer, w którym napisaliście, że monitor AccuSync LCD51VM firmy NEC kosztuje 179 zł z VAT! A w Sieci podają, że kosztuje on 1453.77 zł + VAT.

Jakubek

W CLICKU! 2/2004 na stronie 57 zamieściliście opis monitora NEC AccuSync LCD51VM. Wszystko pięknie, zgrabnie i ładnie, ale cenowo szok. Zaraz znalazła się masa napaleńców, blokujących Sieć, puszczając posty o monitorze. I tu SPROSTOWANIE. Monitor nie kosztuje 179 zł+VAT, a 1574 zł+VAT. O co chodzi? Celowo wprowadzacie zamęt, czy tylko macie informacje z drugiej ręki? Na przyszłość przejrzyjcie najpierw Sieć i strony domowe producentów, zanim napiszecie coś w tym stylu.

Aocis

Oczywiście, że wprowadzamy zamęt celowo, bo przecież absolutnie nie do przyjęcia jest wersja, że w czasie korekty w cenie monitora NEC „wypadło" zero na końcu.

Debile was zniszczą

Mam do was pytanie. Do ilu wzrośnie cena waszego pisma, jeżeli ta banda dyplomowanych osłów podniesie podatek na gazety do 22%?

Bartek

Wiesz, ja nawet nie chcę o tym wszystkim myśleć, bo ta zmiana wykończy polski rynek prasy i książki. Już nie mam do tego wszystkiego siły. Włączam telewizor i widzę złodziei, bandytów, głupców, debili, idiotów, kaszaniarzy, łachmytów, tumanów itp. [dodaj do tego jeszcze kłamców, amatorów, oprtunistów i hipokrytów], paradujących po gmachu Sejmu czy kancelarii premiera i prezydenta. To oni

wymyślają wszystkie bzdurne przepisy, żeby zniszczyć nas – zwykłych ludzi, a obłowić się samemu albo dać się obłowić kumplom. Pocieszam się tylko tym, że prędzej czy później przyjdzie czas EKSTERMINACJI, a na latarniach zrobi się ciężko od wisielców w garniturkach. [Oby ten czas nastąpił jak najszybciej! Podatek 22% na prasę to jedno, ale zachłanne talatajstwo chcą wprowadzić również 22% na usługi drukarskie! Mnie też gadać się nie chce, ale jeśli te projekty przejdą, naprawdę nie będzie dobrze, moi drodzy :(. Kiedy dwa lata temu VAT na licencje na oprogramowanie, w tym na gry na clickowych cedekach, wzrósł nagle z 0 do 22%, zacisnęliśmy pasa i cena pozostała taka sama. Jednak drugiego i trzeciego podatku już nie damy rady przetrzymać w ten sam sposób. Cena wzrośnie i ciężko na razie powiedzieć, o ile. Równie genialny jest pomysł oVATowania biletów do kin i teatrów. Brawo, panowie rządzący! Może jeszcze uruchomicie punkty, w których będzie można wymieniać książki na wódkę, jak w ZSRR za Stalina? Po co komu kultura? Wiadomo, najlepsze społeczeństwo to społeczeństwo ogłupiałe i potulne... – Frogger]



Zakładam konkurencję

Mam do was pytanie, bo sobie pomyślałem, czy nie zrobić wam konkurencji :-). Wpadłem na pomysł, żeby założyć sobie gazetkę. Wiem, że to nie taka prosta sprawa. Ile kosztuje wykupienie licencji, aby mój magazyn trafił do kiosków? Co trzeba jeszcze zrobić?

Łukasz



Eee, zrobić trzeba niewiele. Znaleźć ludzi, którzy napiszą artykuły do gazety oraz grafików i operatorów DTP, którzy zrobią tzw. „skład". Trzeba wynająć lokal, zakupić sprzęt oraz oprogramowanie. Następnie zapłacić drukarni za papier oraz usługi drukarskie. Aha, jeszcze kupić licencję na pełną wersję gry, zamieszczoną na płycie, oraz zapłacić za same płyty i ich wytłoczenie. Potem po wydaniu pierwszych trzech numerów odczekać spokojnie, aż dystrybutor prasy zapłaci za sprzedane egzemplarze i już można z zysków kupować Rolls-Royce'a. A do wtopienia jest tylko jakieś kilkaset tysięcy dolarów. I o czym tu gadać? Tyle to ja noszę w portfelu...





Połącz zabawę z pracą. Oszczędzaj czas.

Piszę pieszczoty

Pominę słuszne pochwały na wasz temat, które inni wypisują, ale... No dobra, napiszę wstępne pieszczoty. Jesteście super, bomba odjazdowi, genialni, świetni. Nie zdążyłem wam wysłać maila z życzeniami świątecznymi, bo moja poczta istnieje od niedawna. Ale nie miało być o tym. Chodzi mi o konsolę PS2. Po jakim mniej więcej czasie konsola ta może przestać działać? Oraz czy nielegalna przeróbka też wpływa na „życie" konsoli?

Michał



Gdybyś wynalazł sposób na skuteczne pisanie pieszczot, to zarobiłbyś prawdziwą fortunę! Ha, koniec z cierpieniami rozłąki i abstynencją seksualną. Wystarczyłoby wysłać listem stosowną pieszczotę...

Jeśli chodzi o konsolę, to wszystko zależy od tego, co zamierzasz z nią robić. Jeśli będzie spokojnie stała niepolewana wodą, niezrzucana z wysokości, jeśli nie będziesz się o nią potykał, zamykał klapki celnie wymierzonym kopniakiem, zabierał pod namiot itp., to starczy ci na długie lata. Przerobienie konsoli wiąże się z utratą gwarancji producenta oraz niewątpliwymi wyrzutami sumienia, jakie będziesz miał po dokonaniu tak nieuczciwego zabiegu :-).

czytelnicy pytają... Joel odpowiada



• Mój jamnik zżarł mi numer seryjny do Windowsa. Co mam zrobić?*

• Nalep na jamnika certyfikat autentyczności Microsoftu i wraz z oryginalną płytą instalacyjną wyślij do producenta oprogramowania. W ciągu tygodnia otrzymasz nowego jamnika...

*autentyczny telefon do redakcji

Pół główki mam

Nie wiem, co robić, ponieważ nie zauważyłem i kupiłem wasze czasopismo tylko z jedną płytą (Cd-1), a drugiej nie znalazłem. Co robić?

Michał



Rozumiem, że w spożywczym dokupiłeś do kompletu wypitą do połowy butelkę piwa oraz nadgryziony chleb... No co ja ci poradzę? Trzeba uważać i tyle. [Ot, cham niewyrozumiały... Na twoim miejscu poszedłym do kiosku wymienić na inny egzemplarz – będzie zrzędzenie, ale może się uda... – Frogger]

BEYOND GOOD & EVIL – cennik fotografii

Poniżej znajdziesz listę wszystkich gatunków, jakie możesz spotkać na Hillys. Nie bez znaczenia jest także kolumna, w której zawarte zostały ceny, jakich możesz za kolejne fotografie zażądać.

- Homo Sapiens – 150un – człowiek, występuje wszędzie
- Adalia Octopunctata – 200un – latający robal przy Latarni
- Capra Sapien – 350un – sierotka z twarzą kozy
- Canis Canis – 100un – pies na terenie Latarni
- Larus Albus – 400un – mewy
- Priodontes Campestris – 150un – szukaj w okolicach Latarni
- Lampyris Campestris – 300un – robaczki świętojańskie w okolicach Latarni
- Sus Sapiens – 600un – Pey'j
- Lutra-Erectra – 1000un – nad Latarnią
- Dipneustes Trilineatus – 400un – rybka pływająca w hangarze Latarni
- Rhinocerous Sapiens – 300un – nosorożce w garażu Mammago
- Teratosaurus Imperator – 2000un – glistopodobny boss DomZów (garaż Mammago)
- Rascax Caeruleus – 300un – ryby nieopodal garażu Mammago
- Aquilus Sapiens – 300un – ptakopodobny gazeciarz
- Walrus Sapiens – 300un – morsowaty w sklepie Ming-Tzu
- Taurus Sapiens – 350un – stoi za szynkwasem w barze Akuda
- Carcharodon Sapiens – 400un – rekinowaci z baru Akuda
- Astacus Erectus – 400un – opancerzone zwierzątka przy kopalniach Czarnej Wyspy
- Musca Saprophagia – 150un – muchy, co latają po całej okolicy
- Lycoperdon Fugiferus – 400un – pomarańczowe balony w lochach
- Anemonia Mutabilis – 500un – wielkie, fioletowe purchle w lochach
- Vorax Nocturnus – 500un – niebieskie, latajace, z zębami
- Rattus Giganteus – 200un – szczury w lochu
- Cyclopeus Palustris – 3500un – „Siepacz" w fabryce Nutripills
- Sarcophagus Domzii – 900un – sarkofagowa wersja DomZa
- Rattus Albus – 750un – biały szczur w fabryce Nutripills
- Blabera Gregaria – 700un – małe robaczki, znajdowane w opuszczonych szafkach
- Aedes Raymanis – 800un – moskit w laboratoriach Nutripills
- Manta Cyanea – 700un – latająca nad Hillys manta
- Manta Magnificens – 850un – manta latająca wokół Latarni
- Megaptera Purpurea – 2200un – gigantyczny wieloryb za Czarną Wyspą
- Megaptera Borealis – 2000un – gigantyczny wieloryb za Latarnią
- Anguilla Bifida – 600un – robaki pływające w Rzeźni.
- Trilobites Saltans – 1100un – kręci się tu i ówdzie po Rzeźni
- Ignis Ignifera – 700un – mały, ognikowy ludzik w Rzeźni
- Timorea Saponifera – 800un – mała, niebieska istota w Rzeźni
- Amoeba Saltans – 500 un – zielona ameba w rzeźni
- Aurelia Magnificens – 500 un – galaretowaty przy skarbie Wulkanu
- Megaptera Anaerobia – 800un – kosmiczny wieloryb zatopiony w lodzie
- Arachnis Viridis – 350un – pajączki w lochach
- Felis Sapiens – 400un – dziewczynka (Mei) w siedzibie Iris Network
- Bufo Erectus – 450un – żaby na zewnątrz leża Voraxa
- Macropodia Omnivora – 400un – glisty
- Cruchax Velox – 1000un – latający wrogowie, co uwielbiają się ciebie chwytać
- Polypody Amoeba – 750un – ameba na zewnątrz kopalni Czarnej Wyspy
- Cyanea Urtica – 700un – zielone żelki w lochach
- Nicia Splendens – 300un – macki na ścianach jaskiń
- Pelagia Pachydermis – 800un – zmutowana żelka
- Spongus Gluanteus – 500un – gąbka na dnie kopalń Czarnej Wyspy
- Helix Rupestris – 500un – wielki ślimak w kopalniach Czarnej Wyspy
- Papilio Pilosus – 300un – różowe coś przy wejściu do kopalni Czarnej Wyspy
- Planaria Rupestris – 500un – latająca, zielona istota w kopalniach Czarnej Wyspy
- Nautilus Fluoreus – 500 un – latająca wersja Nautilusa w kopalniach Czarnej Wyspy
- Palinurus Rupestris – 900un – małe, czworonożne stworzonka w lochach
- Pterolimax Gigantea – 3000un – boss kopalni Czarnej Wyspy

Aparaty fotograficze w dłoń! I do dzieła!

Rozwiązania konkursów

CLICK 1/04

Konkurs Saitek – joysticki wylosowali: Andrzej Woźniak, Konin; Zofia Hofman, Poznań; Magdalena Moszewska, Radzymin; Marcin Grzelka, Tomaszów Mazowiecki; Przemysław Wahn, Szczecin; Andrzej Rębiś, Kozienice; Daniel Stalęga, Rygi; Stanisław Lalak, Gorzyczki; Marek Kędzior, Rypin; Leszek Pawiński, Słupsk

Gry otrzymają: Marek Ratajczyk, Nowe Miasto N/Wartą; Łukasz Latoszek, Rawicz; Mateusz Jędrzejczyk, Nowy Wiślicz

Konkurs Logitech – nagrody wygrali: Lidia Boburka-Kowalska, Kwidzyn; Beata Barańska, Świnoujście; Dawid Domagalski, Jaworzno

Konkurs Microsizers: Mateusz Lenatowicz, Katowice; Paweł Dąbkowski, Olsztyn; Mariusz Kowalski, Konin; Mariusz Stokowski, Prudnik; Michał Dura, Moszczenica

Konkurs Świąteczny
Gry Max Payne 2 wygrali: Sebastian Szczeciński, Jelenia Góra; Kamil Huszcza, Kętrzyn; Agnieszka Durau, Bydgoszcz; Mariusz Szczęsny, Świebodzin; Andrzej Nowakowski, Kalisz

Gry Harry Potter otrzymają: Marcin Popów, Zawadzkie; Joanna Cierońska, Kraków; Rafał Roman, Wadowice; Paweł Ząbkowski, Olsztyn; Sławomir Hodzyniuk, Małaszewicze; Grzegorz Gajewski, Żary

Gry Commandos 3 dostaną: Lidia Bodurka - Kowalska, Kwidzyń; Wacław Strojny, Bogumiłowice; Sebastian Święcicki, Szczecin; Małgorzata Krawiec, Zawiszyn; Beata Barańska, Świnoujście

Gry FIFA Football 2004 otrzymają: Agata Abramowicz, Zabrze; Aleksandra Mokracz, Częstochowa; Adrian Bek, Białystok; Dawid Domagalski, Jaworzno; Janusz Sudawski, Strzyżów

Gry Prisoner of War dostaną: Maciej Paul, Stęrzew; Kamil Ogar, Wierzbica; Marek Maciążek, Bytom; Kajetan Bielawski, Strzegom; Jakub Kołecki, Radziejów

CLICK 12/03, 01/04, 02/04
Konkurs TOP-13

Grę dostanie
Artur Długosz, Dobrzyń Wielki
Dorota Kicińska, Zawada Górna
Gracjan Olbiński, Sieradz

Drodzy Czytelnicy! Uwaga KONKURS!

Już dawno nie musieliście wykazać się żadną inicjatywą ani umiejętnościami plastycznymi. Dlatego mamy dla Was zadanie: czekamy na zdjęcia foto (przysłane listem lub mailem), tropiące różne śmiesznostki i zabawne życiowe sytuacje. Oczywiście chodzi o to, abyście takie zdjęcie sami zrobili, a nie ściągnęli coś z Sieci. Fota ma zawierać info, kto i gdzie ją strzelił, i być wysłana na adres: Click!, skrytka pocztowa 333, 04-026 Warszawa lub konkurs@click.pl. Dla najlepszych publikacja w piśmie (kto wie, może to będzie wasza przepustka do sławy fotoreportera) oraz nagrody! Do dzieła!



Katarzyna Topolewska z Ełku

▸▸ nad numerem pracowali:

Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (dział gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Andrzej Cwalina (webmaster, dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. (0-22) 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel (0-22) 517-02-44

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:
Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Izabela Stokłosa, Maciej Waszkiewicz, Alexander Winciorek, Krzysztof Wierzbicki.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondecji:
CLICK!, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA

Click! w Sieci:
e-mail: click@click.pl, www.click.pl

Dział reklamy
Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel (0-22) 516-35-41, Jarosław Czujak, tel (0-22) 516-35-44, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17

Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie, R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. w Krakowie



ISSN 1509-0558



49 FAJNYCH CEN. WYBIERZ SOBIE SWOJĄ!

JESTEŚ NASZYM NAJLEPSZYM PILOTEM I JEDYNĄ OSOBĄ, KTÓREJ MOGĘ POWIERZYĆ TO ZADANIE.
AirStrike 3D - cena: 49,90

19,90 NHL 99	19,90 NBA Live 99	19,90 Madden NFL 99	19,90 Populous the beginning	19,90 Fighter Pilot	19,90 Aquarium	19,90 Future Cop L.A.P.D.
19,90 Nuclear Strike	19,90 Rim: Wojna o planetę	15,00 TimeAlarm Ochroni twój pokój przed intruzem, program+czujka!	39,90 Dungeon Keeper 2	39,90 Theme Park World	39,90 Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL)	39,90 Red Alert
39,90 B-17 Flying Fortress The Mighty 8th	39,90 Deus EX	39,90 Mafia (PL)	39,90 Shogun: Total War	69,00 Praetorians (PL)	49,00 Partners (PL)	39,90 GTA III (PL) Koszulka gratis!
39,90 Theme Hospital	134,90 Need for Speed: Underground	39,90 B-17 Flying Fortress The Mighty 8th	59,00 Rayman 3 Hoodlum Havoc (PL)	114,90 Prince of Persia: Piaski Czasu (PL)	74,90 Big Mutha Truckers (PL)	99,00 Uru: Ages Beyond Myst
154,90 Lord of the Rings: The Return of the King (PL)	59,00 Splinter Cell (PL)	29,90 Postal 2	59,00 Max Payne (PL)	89,90 Half Life Generacja	49,00 Half Life Bestseller + Counterstrike	79,00 Mój Brat Niedźwiedź (PL)
119,00 Beyond Good & Evil (PL)	29,90 Red Faction II	99,00 Call of Duty (PL)	74,00 Sims Abrakadabra (PL)	154,90 Star Wars: Knight of the Old Republic	109,00 Harry Potter - Mistrzostwa Świata w Quidditchu	99,00 Schizm II Kameleon
19,90 Airfix Dogfighter	19,90 Combat Mission Gold (PL)	124,90 Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	59,00 Rainbow Six 3 Raven Shield (PL)	49,00 Syberia (PL)	19,90 Larry 7 (PL)	119,00 Silent Hill 3 (DVD)

Age of Wonders: Magia Cienia	93,90	Lock On Air Combat Simulation	134,90
American Conquest (PL)	109,90	Mafia (PL)	39,90
Batman Vengeance (PL)	72,90	Master of Orion 3	49,90
Battlefield 1942	109,0	Max Payne 2 The Fall of Max Payne	135,00
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	79,00	Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead +soundtrack)	134,90
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion)	164,90	Metal Gear Solid 2: Substance (DVD)	159,00
Beyond Good & Evil (PL)	119,00	Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
Big Mutha Truckers	79,00	NBA 2004	139,00
Blitzkrieg (PL)	119,90	NHL 2004	139,00
Bowling (kręgle)	19,90	No One Lives Forever: Contract J.A.C.K.	94,90
Bounty Hunter Mace Griffin	123,90	Piraci z Karaibów (PL)	93,90
Call of Duty (PL)	99,00	Nosferatu (PL)	69,00
C&C Generals Zero Hour	79,00	Polanie II	72,90
Championship Manager 4 (PL)	49,90	Port Royale (PL)	92,90
Chrome (PL)	89,00	Post Mortem (PL)	74,90
Colin McRae Rally 3 (PL)	89,90	Pinbale i gry zręcznościowe	25,00
Comanche 4	34,90	Piraci Nowego Świata (PL)	94,90
Commandos 3 Destination to Berlin	134,90	Project IGI 2: Covert Strike (PL)	39,90
Delta Force: Helikopter w ogniu (PL)	92,90	Railroad Tycoon 3	119,90
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL)	92,90	Rainbow Six 3: Raven Shield	53,90
Dino Crisis	79,00	Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Echelon: Wojownicy Wiatru (PL)	52,90	Reah dvd/CD	42,90
Empires: Dawn of the Modern World	164,90	Reah+Schizm	59,00
Enter the Matrix	99,90	Republika: Rewolucja (PL)	132,90
Etherlords II (PL)	29,00	Runaway a Road to Adventure (PL)	72,90
FIFA 2002 Classic	39,90	Salammbo (PL)	72,90
Fifa 2004	135,00	Settlers IV (PL)	53,90
Gothic 2 (PL)	92,90	Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	124,90	Schizm II Kameleon	99,00
Grom (PL)	92,90	Schizm + Reah (DVD)	65,90
Gry karciane 1	25,00	Sims Balanga (PL)	59,00
Gry Karciane 1&2	39,00	Sim City 4 (PL)	119,90
Gry Karciane 2	25,00	Sim City 4: Rush Hour	73,90
GTA III	39,90	Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga)	134,90
GTA: Vic City	119,00	Sims zwierzaki (PL)	74,90
Half Life Bestseller	49,90	Sims Gwiazda	79,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	46,00	Sims wakacje (PL)	59,00
Harry Potter Komnata Tajemnic	119,00	Simpsons: Hit & Run	134,90
Hidden & Dangerous 2	139,00	Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy	165,00
Homeworld 2	123,90	Syberia (PL)	49,00
Hugo gorączka czarnych diamentów	76,90	Taxi Challenge	29,90
Hugo: Smakkaball (PL)	72,90	Taxi driver	27,90
Hugo tropikalna wyspa 2	76,90	TOCA Race Driver	49,90
Hugo Bohaterowie sawanny	76,90	Tomb Raider: The Angel of Darkness	132,00
Hulk	92,90	Tropico 2: Zatoka Piratów (PL)	94,90
Icewind Dale II (PL)	53,90	Twierdza Krzyżowiec (PL)	74,90
IL 2: Forgotten Battles (PL)	92,90	Warcaby	49,00
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	152,90	Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Iron Storm	49,90	Warrior Kings: Wielkie Bitwy	94,90
Jazz jack rabbit	29,90	Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Judge Dredd: Dredd vs Death	134,90	Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień	133,90
Kangurek Kao 2	53,90	Worms 3D (PL)	93,90
Korea Zapomniany Konflikt (PL)	93,90	UFO: Kolejne Starcie (PL)	94,90
Lionheart	92,90	Uru: Ages Beyond Myst	99,00

Diamenty	14,90	Movie Studio Boss	19,90
Dzikie Gęsi	14,90	Live Billards	19,90
Imperium Azteków	14,90	Pasjanse	19,90
Indyki deluxe	14,90	Przeklęta Ziemia	14,90
Max i Maria na zakupach	14,90	Search & Rescue IV	19,90
Kart Challenge	14,90	Wnerwiony Działkowicz	14,99
Kurka Wodna 2	19,90	Shadow Company	14,90
Kurka Wodna 3: Popłoch w kurniku	19,90	Spidi	14,90
Brydż	19,90	Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów	25,00
Casino	19,90	C&C Tiberian Sun	39,00
Cold Zero	19,90	Need for Speed 5 Porsche	39,00
eJay Dance 3 (PL)	19,90	Shogun Total War	39,00
Hopmon	19,90	Traffic Giant Gold	19,90
Kurs prawa jazdy 2003	19,90	Trainz	19,90
Maluch Racer	19,90		

Defender of the Crown(PL)	9,90	Architekt domów i wnętrz	19,90
Conflict zone	9,90	Rage of Mages Necromancer	19,90
Opsys PL	9,90	RIM - wojna o planetę PL	19,90
Resurrection	9,90	Seven Kingdoms II: The Frythian Wars	19,90
Megarace 3 PL	14,90	Mortyr	19,90
Crime Cities	19,90	World War II PL	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90	Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL)	39,90
Dethkarz	19,90		
Home Architekt 3D 4.0			

Ambient dub	25,00	Hip hop 2	25,00
Dance	25,00	Hip hop 1&2	39,00
Future wave	25,00	Hip hop 3	25,00
Hard house electro	25,00	Minimal techno trance	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00	Music party system 1	25,00
Techno power	25,00	Music party system 2	25,00
Hip hop 1	25,00	Midi power	14,99

dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy

MAGIX

- 79,00 **Magix Soundpool 5** Ponad 5000 sampli. Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol. 3, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. 5 x CD.
- 79,00 **Magix Soundpool 6** Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD.
- 79,00 **Magix Soundpool 7** Ponad 5000 sampli. Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music, Special FX. 5 x CD.
- 79,00 **Magix Soundpool 8** Hip Hop 4, Disco house 3, Electro lounge, Strictly 80's, Film Music/Classic. 5 x CD. Nowość!
- 99,00 **Magix CD&DVD burn deLuxe** Twoje podręczne centrum profesjonalnego „wypalania" własnych płyt CD & DVD.
- 49,00 **Magix techno maker** Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny! POLSKA INSTRUKCJA
- 119,00 **Magix Music Maker 2003** Twoje nowe narzędzie pracy. POLSKA INSTRUKCJA
- 399,00 **Magix Music Maker 2004** Dostaniesz 5 płyt z samplami GRATIS!
- 129,00 **Magix movies to CD&DVD** Obróbka filmów na domowym PC. Przygotowywanie prezentacji. W sprzedaży również Magix Pictures to CD & DVD zapanuj nad swoją kolekcją zdjęć
- 39,90 **Magix audio PC cleaning lab** M.in: odszumianie, eliminację trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)
- 49,00 **Magix Hip Hop Music Maker** Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów. POLSKA INSTRUKCJA

www.fajny.pl GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA
Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888
FAKSUJ: (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

W polskiej wersji gry występują:

Piotr Fronczewski, Adam Ferency, Paweł Wawrzecki



ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA

Komputerowa gra RPG
w świecie Greyhawk

Specjalna, polska edycja gry zawiera:

- 2 x CD z grą Świątynia Pierwotnego Zła
- Bonus CD z obszernym poradnikiem do gry i innymi dodatkami
- Książkę „Świątynia Złych Żywiołów" o wartości 21,90 zł i liczącą 290 stron!
- Kartę pomocy podręcznej
- Mapę z obszarem rozgrywki
- Obszerną instrukcję do gry



Powrót do korzeni Role-Playing. Wyjątkowe wydanie tylko dla polskich graczy. W sprzedaży od 19 lutego 2004.



Dungeons & Dragons
THE TEMPLE of ELEMENTAL EVIL
A Classic Greyhawk Adventure







PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

Licensed by:

